PREVIEW

WORLD OF WARCRAFT PVP BATTLEGROUNDS

Почувствай се като като юнит от WarCraft III

2 диска

PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 2 (82), ФЕВРУАРИ 2005

без CD: 1.99 лв с 2 CD: 3.99 лв

Lord of the Rings THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

The Chronicles of RIDDICK Escape from Butcher Bay

ARMIES OF EXIGO

PREVIEW
Grand Theft Auto San Andreas

PREVIEW
Battlefield 2

PREVIEW
DOOM 3 Resurrection of Evil

Blitzkrieg: Rolling Thunder

ПЛАКАТИ

Battlefield 2
World of WarCraft

HARDWARE
Най-новите видео-карти от ATi и nVidia

SOFTWARE
Кодиране и декодиране на видео и звук

INTERNET
Справочник за настолни игри онлайн

PS MANIA
Очаквани хитове януари-март 2005-та

СЪДЪРЖАНИЕ: ФЕВРУАРИ 2005

"Ще те убия с... чашата си за чай"

Ричард Б. Ридик, "Хрониките на Ридик"

УНИКАЛНИ ПЛАКАТИ НА COUNTER-STRIKE И FIFA 2002

PC MANIA
WWW.PCMANIA.BG
БРОЙ 2 (46), ФЕВРУАРИ 2002

MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT

DLH 250 MB пълна версия

Какво ще играем през 2002-ра?

preview Paradise Cracked

Master of Orion III

Die Hard Nakatomi Plaza

Devil May Cry PlayStation

НА ЖЪЛТИТЕ СТРАНИЦИ

2CD

FBI vs WAREZ – САЩ удариха софтуерните пирати
СЕДЕМ НАЧИНА да съживим старото PC
ЛОШИТЕ МОМЧЕТА – гейм-дизайнерите

Броят от преди три години изглежда съвсем прилично и днес, което само за себе си е някакво постижение. Времето, както се казва, е динамично, всичко се променя бързо и нищо не изглежда по-нелепо от това, което е било вчерашната мода.

Независимо, че броят е номер две за тази година, той всъщност е първият, правен през календарната 2005-та. Затова в него ще намерите и януарска приповдигнатост, и следпразничен махмурлук, и остатъци от звезден прах, и следи от усилието, с което човек се връща към работните си задължения.

В броя от преди три години има много хумор, лекота, добри текстове и приятна визия. Нямам никакъв спомен как сме го постигнали, но се надявам да успеем и този път. И преди очакванията са ни вълнували повече от вече случилото се. Не знам дали това е добре или не, но формалните поводи за равносметка ми изглеждат самоцелни, особено публичните опити, които могат да придобият особено фарсов характер.

Затова да погледнем напред и този път, защото очакванията за нещо ново на геймърския фронт през настоящата година са доста силни. Какви – ще разберете като прочетете броя.

Нали ако можеше да ви кажа всичко с пет изречения, PC Mania нямаше да е цяло списание, а едно тясно листче с ей-тоя текст и малка реклама на гърба – това е капитализмът, знаете го много добре, не се съмнявам.

Петър Табов

„Светът се променя и никой не може да му попречи.“

Г. Флорин, EA

Животът е игра, а играта – живот!

Не предполагах, че стремежът на Electronic Arts към популярност чрез The Sims може да стигне по-далеч от дереджето, на което е в момента. Но очевидно съм се лъгал. Американският монополист просто не престава да ражда все нови и нови комерсиални идеи, които да му донесат допълнително луди приходи от тази така или иначе "най-продавана PC игра за всички времена". Последното идиотско хрумване на компанията е да кръстоса life-сима на Maxis с вече придобилите известност и в България "риалити" шоута (като например изключително жалкото БигБрадър, чиито манипулативни техники взеха да стават твърде очевидни). И евентуалният резултат би се казвал The Sims TV – златна мина, перфектната машина за правене на пари, място, чрез което да се спечелят още стотици хиляди, дори милиони фенове на геймката.

Слава богу, тази идея все още не е осъществена на практика. Но като знам с какъв капитал разполагат Electronic Arts и колко упорити могат да бъдат, не се и съмнявам, че в най-скоро време въпросното шоу ще тръгне в ефир и ще има толкова голям успех, че просто ми става жал за хората, които ще се ръсят с луди кинти, за да могат да участват в него по един или друг начин. Дори в момента гейм-разпространителите водят усилени преговори с всички възможни телевизионни компании, до които могат да се докопат. Дали някой ще им откаже да се гмурне в море от пари? Едва ли.

Една от възможните концепции за The Sims TV е ние, зрителите, да можем да контролираме на живо дадено семейство, казвайки му например кога да ходи в кухнята, кога да си ляга, кога да сере, дали да ходи на работа, с кого да прави секс и т.н. По този начин де факто геймъри от цял свят, пък и не само те, ще могат директно, по думите на представител на компанията, "да играят на шоуто". Таргетът на Electronic Arts ще бъде предимно младото поколение. Но не се съмнявайте, че цялата женска част от населението, която така или иначе успя да се зариби най-много по The Sims, и която – ще ме прощават всички феминистки – в по-голямата си част се оказва най-лесна за медийно манипулиране, ще бъде най-активна. По-интересното в случая е, че ще трябва да гласуваме за конкретното действие (това с най-много гласове печели), което искаме членовете на семейството да изпълнят – нещо подобно на доста съмнителния вот в БигБрадър – и да си даваме парите за глупости само и само, за да можем да накараме примерно дъщерята на бай Симс да обмени слюнки с някоя готина съседка...

Независимо дали го приемате или не, животът все повече започва да прилича на една голяма игра, в която ние сме просто пионки. Манипулирани от всичко, което ни заобикаля. И най-интересното е, че това не ни пречи по никакъв начин – напротив дори се забавляваме, гледайки най-различни повърхностни и лъскави предавания от типа на БигБрадър (което е толкова "риалити", колкото аз съм първия човек, стъпил на Луната). От друга страна обаче, игрите стават все по-истински. Стремежът за максимално доближаване до действителността в тях надминава всичките ми очаквания. Ако някой ми беше казал преди десетина години, докато все още играех на Super Rally за Правец 8С, че ще съществува нещо толкова истинско, колкото Colin McRae Rally, щях да му се изсмея в лицето. Но сега това е факт. И в крайна сметка какво излиза – игрите си остават едно от малкото приятни и истински бягства от сегашната, наситена с глупости и лъжи, "реалност". Не мислите ли?

Владимир Тодоров

19 стотинки на компютър месечно струват игрите на Gramis за геймклубовете

Вече има удобна възможност за мултиинсталация

Нашето предложение към компютърните клубове включва опцията за мултиинсталация, която дава право всяка закупена игра да се играе на всички компютри.
Таксата на лиценза за мултиинсталация е 0,19 лв. месец на компютър. Цената е с включен ДДС.
Минималното количество игри*, които трябва да закупи клубът според броя на машините в него, е следният:

До 10 компютъра	–	3 игри
От 11 до 20 компютъра	–	5 игри
От 21 до 50 компютъра	–	10 игри
От 51 до 100 компютъра	–	15 игри
Над 101 компютъра	–	20 игри

** Посочените количества са за заглавия от 19,90 лева. Игрите от 9,90 лева се смятат като две за една.*

GRAMIS компютърни игри на български

ТРАНСФЕР® ГРУП

Търговски партньор на Gramis за клубовете в цялата страна е "Трансфер Груп" ЕООД

Информация за игрите:
www.gramis.com
info@gramis.com

Сключване на лицензионни договори:
"Трансфер Груп" ЕООД, gsm (088) 8393141
тел. (032) 624080, вътр. 101, 103

ГЕЙМЪРСКИ НОВИНИ

BRAND NEW

Нова стратегия по Star Wars

Този месец сайтът TheForce.net съобщи, че е получил официална информация за разработката на нова стратегия, посветена на Star Wars. Тя ще се казва Star Wars: An Empire at War и вече се разработва от геймстудиото Petroglyph. То е съставено от бивши членове на култовите разработчици Westwood (Command & Conquer, Dune 2), което винаги досега е било гаранция за качество без компромиси. Геймплеят се очаква да прилича на този в Homeworld, но със сигурност ще има и наземни сражения.

Още приключения с Шерлок Холмс

Разработчиците Frogware обявиха, че вече работят по трета приключенска игра, посветена на легендарния частен детектив Шерлок Холмс.

Те обещават, че новите приключения ще са гарнирани с нова, невероятна графика, завладяваща история и разбира се, характерния за Артър Конан Дойл неочакван край.

ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

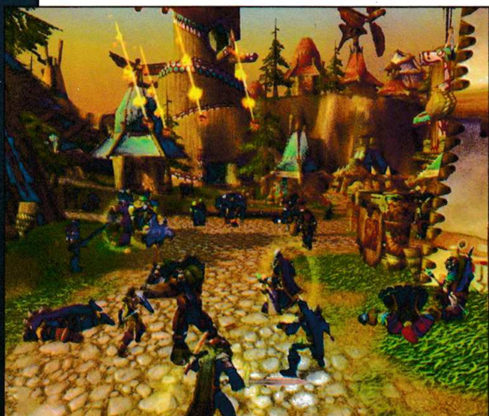
Заглавие	Издател
DRIV3R	Atari
Playboy: The Mansion	ARUSH
Empire Earth II	Vivendi Universal
The Settlers: Heritage of Kings	Ubisoft
Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords	LucasArts
Battlefield 2	EA
Brothers in Arms	Ubisoft
Fahrenheit	Virgin Interactive
Origin of the Species	Tri Synergy
Stolen	Hip Interactive
Street Racing Syndicate	Namco
Creature Conflict: The Clan Wars	Cenega
Project: Snowblind	Eidos Interactive

Това са дати, обявени от фирмите – разпространители. Редакцията не носи отговорност при промени.

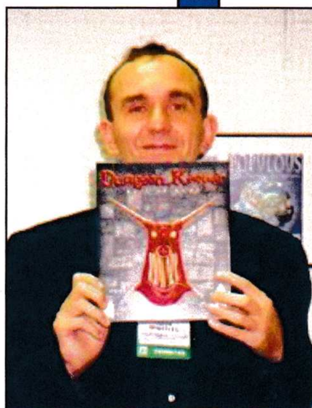
BUSINESS

World of WarCraft поставя рекорди

Blizzard Entertainment са изключително радостни от факта, че тяхното отроче World of WarCraft вече се е продало в над шестстотин хиляди бройки в Северна Америка, Австралия и Нова Зеландия. Така това MMORPG (масова мултиплейър онлайн ролева игра) се превръща в най-бързо разрастващото се заглавие в жанра. За това говорят и данните, че WoW вече счупи рекорда за най-много играчи, които са били онлайн наведнъж (над 200 хиляди). Интересни резултати се очакват и след 11 февруари, когато геймката-рекордьор трябва да удари и магазините в Европа. В момента европейските потребители, заплатили за своето копие онлайн, имат възможност да участват във финалния бета тест на играта наравно с ветераните, калени по време на затворената бета.



Молиньо се среща с Кралицата!



Питър Молиньо е бил удостоен от Нейно Величество кралицата на Великобритания с почетния Орден на Британската империя. Причината за това е приносът на шефа на Lionhead Studios в гейминдустрията. Тази награда е учудила дори и самия него, съдейки по реакцията му: "Въобще не очаквах", "Не съм и предполагал, че ще ми бъде оказана подобна чест". Въпреки изненадата си британецът с френско име наистина заслужава подобно признание. Той е отговорен за създаването на жанра God games и е основен идеолог и дизайнер на геймки като Populous, Dungeon Keeper, Black & White и Fable. Последната игра, над която той се труди, се нарича The Movies и поставя геймъра в ролята на кинорежисьор.

Наградата, с която Питър Молиньо е бил удостоен, се връчва още от 1917 година, когато крал Джордж V е постановил да се оказва специална чест на всеки, който е помогнал на Британската империя по време на Първата световна война. В наши дни тя се дава на всеки, който допринася по някакъв начин за благото на страната.

RENAME

Chronos ще се казва TimeShift

Този месец Atari обявиха, че геймстудиото Saber Interactive (автори на шутъра Will Rock) вече усилено се трудят над нов 3D-екшън с името TimeShift.

Първоначалните слухове, плъзнали из мрежата, гласяха, че името на новата игра ще е Chronos, но разпространителите от Atari опровергаха тези клюки. Официалното име на геймката ще е TimeShift и тя ще използва енджина Saber3D. В нея ще има тридесет мисии и много невероятни оръжия, които по думите на разработчиците, ще видим за първи път в компютърна игра.

Най-любопитният момент в TimeShift обаче ще е възможността за промяна на времето. Ще можете да го забавяте, да го връщате назад и дори да го спирате.

Идеите, заложени в играта, се мислят от холивудски режисьор и екип професионални сценаристи, което дава основание да очакваме завладяващ екшън и интересен сторилайн. Atari обявиха също така, че TimeShift ще се появи по магазините през есента на тази година.

Vivendi и UbiSoft срещу EA?

След като през изминалия месец се разнесе информацията, че EA има намерението да изкупи голяма част от акциите на французите от UbiSoft и вече притежава около 20% от тях, много бързо дойде ответният отговор. Според непотвърдени слухове от вестника "L'Agefi", Vivendi Universal Games и UbiSoft са се съюзили с цел да се противопоставят на гиганта и евентуален монополист EA. Ако обединението се окаже реалност, това означава, че ще станем свидетели на най-голямата група за производство на компютърни видеоигри в Европа, чиито продажби общо ще достигнат над 1 милиард евро.

Слуховете продължават със спекулацията, че най-вероятно зад това решение стои френското правителство. То се закани преди известно време, че ще помогне на UbiSoft по всякакъв възможен начин. Целта е да се предотврати евентуалното придобиване на повече от двадесет процента от акциите на френската фирма от страна на EA.

От другата страна, EA също не са в много розово положение след като стана ясно, че те ще бъдат съдени от адвокатите на бивши свои служители. Причината е нарушаване на трудовия кодекс на САЩ чрез налагане на 7-дневна работна седмица с над 80 работни часа.

Още червеи - Worms 4: Mayhem

В последния момент преди издаването на броя се оказа, че Team 17 и Codemasters са сключили договор, според който небезизвестните Codemasters ще разпространяват новата версия на червеите. Тя ще се казва Worms 4: Mayhem и ще е готова през второто тримесечие на 2005-та. Версии ще има както за PC, така и за PlayStation 2 и Xbox. Очаквайте промени в графичния енджин, в камерите (!) и най-вече в концепцията на играта. Ще има много нови оръжия включително желязно магаре, което ще пада от небето, щит, предпазващ от куршуми и т.н.

Румънска връзка в DooM 3: Resurrection of Evil?

Румънците от Gameshop.ro явно са контактували тайно с ID Software или имат роднини от екипа, защото на техния сайт, изненадващо се появи възможност за online поръчка на новия експанжън за DooM III, върху който се работи в момента.

Съседите обаче не спират дотук. Смелостта им е достигнала до там, че според тях Resurrection of Evil ще излезе точно на 13 март 2005-та. Така се оказва, че те са първият сайт, който ексклузивно продава новия DooM. Стискаме им палци наистина да е така...

Ново продължение за EverQuest

Sony Online Entertainment обявиха, че вече са почти готови с разработката на ново допълнение за EverQuest. Тази изключително популярна масова мултиплейър онлайн ролева игра трябва да се сдобие с продължение още през февруари, а името му засега е обявено като Dragons of Norrath.

Разработчиците обещават един адски красив нов свят, базиран на подобрен енджин с много допълнителни куестове и нови приключения.

Очаквайте нов Myst

Всички верни фенове на Myst вече вероятно са във възторг. Причината за това би трябвало да е изявлението на Cyan Worlds и Ubisoft, според което, те вече работят над петото продължение на приключенската сага. Разбира се, в новия Myst ще има всичко, което спечели феновете в предишните игри - драматичност, приключения, загадки, красива графика и т.н. Засега няма никаква информация за сюжета и историята на геймката, но е ясно, че тя ще се казва Myst V: End of Ages и че би трябвало да е последната игра от поредицата. Ubisoft смятат да я пуснат на пазара през есента на тази година.

Задава се трета част на Age of Empires

След като още от октомври миналата година се носят слухове за нова част на Age of Empires, Microsoft Game Studios най-накрая обявиха и официално разработката ѝ. Age of Empires III отново ще е дело на Ensemble Studios, а историята в нея ще продължава тази от Age of Empires II: Age of Kings. Вие ще трябва да влезете в ролята на европейска сила, която планира завладяване на Новия свят. В третата част е замислено да има солидно количество новости, като би трябвало да станем свидетели на един нов тип геймплей. В нея ще има нови нации, единици и технологии, както и огромна и многообещаваща сингълплей кампания, обхващаща живота на цели три поколения.

Най-голямата изненада е използването на енджина за реална физика Havok, който ще придаде нужното ниво автентичност на бойните единици и армиите.

Age of Empires III трябва да се появи по сергиите към края на юли 2005-та.

GANGSTA DRIVE ACTION	
издател	Rockstar Games
сайт	www.rockstargames.com/sanandreas
излиза	10.06.2005
платформа	PC, PS2, XBox

Хубавото на празниците е, че преди, по време и след тях хората се чувстват поне малко добри, поради което вършат и човекоугодни дела. Така например, малко преди Коледа, разработчиците от Rockstar Games анонсираха официална дата за старт на продажбите на Grand Theft Auto: San Andreas и за PC. Това ще се превърне в реалност точно на 7 юни за американските и на 10 юни за европейските „нигазз", които вече са преточили килограми лиги по PS2-версията на безспорно най-противоречивата, скандална и въпреки това вълнуваща игра на последните 20 месеца. Без съмнение добро дело за изстрадалите души на вече терзаещите се от душевни мъки PC-геймъри, нали?

Дори и в най-тъмното гето, дори и за най-нещастните и отритнати елементи на едно общество един ден изгрява слънце. За всички останали има San Andreas - мръсен, брутален и истински. Като самия живот...

Много любопитна взаимозависимост се видя на сайта на PC Mania преди около месец, когато най-четеният материал онлайн в продължение на седмици беше именно ревюто за PS2-версията на тази игра. Читателите на PC Mania, които понякога са малко радикални по отношение на конзолните увлечения на софтуерните разработчици, проявиха завидна доброта и гласуваха еднозначно „за". За какво обаче, всъщност?

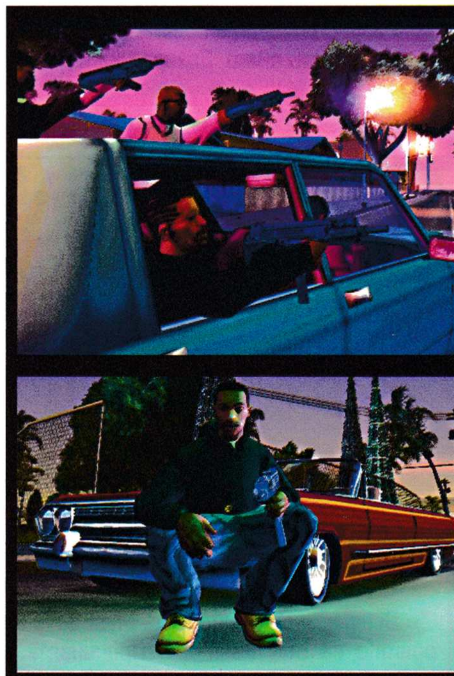
В очакване

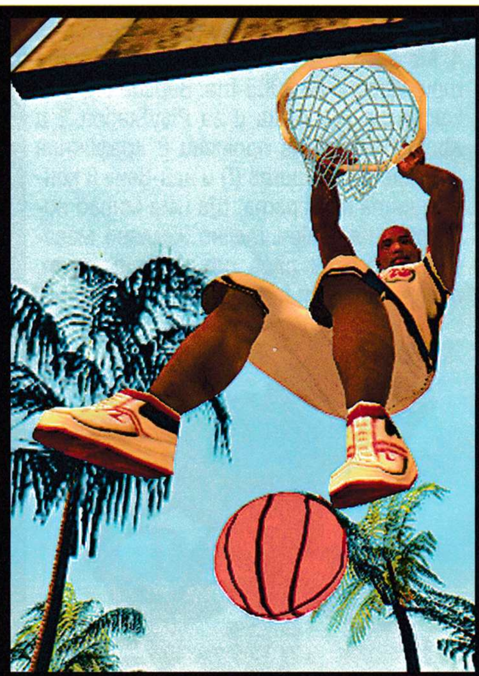
San Andreas за PC ще се различава само по техническите си изисквания от аналога си за PS2. Една от опциите, която е предвидена, е за собствен избор на разделителната способност на екрана. Друга цитирана разлика е стабилността и качеството на текстурите, което би следвало да е по-добро за настолния компютър в сравнение с телевизора в хола. Така или иначе основният проблем на поредицата винаги е била цялостната стабилност и качеството на графичния енджин. Епохалната му бъгавост обаче никога не е отказвала почитателите на гангстерския екшън. На този етап не са обявени планове за сериозни изменения на геймплея или историята на играта в сравнение с конзолния ѝ вариант.

Прочее, все повече забавянето до юни на San Andreas изглежда като маркетингов ход на Rockstar Games и честна сделка със Sony. Щом няма да пипат историята (която така или иначе изглежда достатъчно интригуваща и вълнуваща), защо се опитват да ни убедят, че рекомпилирането на програмния код и подготвянето на стандартните опаковъчни картони изисква повече от два месеца работа? Обзалагам се, че ако ги попитаме официално, те ще измърморят нещо по адрес на Xbox-версията, за която също тече работа по стартиране нейде през юни. Но нека стиснем зъби, разчистим гигабайти на харда и отворим широко очи в очакване на Нея.

Grand Theft Auto: San Andreas има може би най-малко общо с краденето на коли от всичките досегашни епизоди на поредицата (ако се вярва на заглавието, би следвало джамбазлъка да е в основата на всичко). Прогресът и развитието на героя отново ще зависят от гепенето на лъскави лимузини, мокри поръчки и себеутвърждаване в подземния свят на принципа "зъб за зъб, бата според бата".

Но този път е добавен невероятно любопитен и зареден с послания





социален компонент

След невероятния успех на предшествениците си, след като третият GTA създаде изцяло нов жанр (за последните пет години GTA III и The Sims са практически единствените нови гейм-концепции), San Andreas не би могъл да не задоволи панамериканската мечта за „повече, по-добро, по-красиво, по-по-най" и предлага игра плюс още нещо.

Нека започнем с факта, че действието се развива в гигантски свят на щата Сан Андреас, състоящ се от три града (практически реални копия на Лос Анджелис, Сан Франциско и Лас Вегас), техните предградия и населените (по-скоро ненаселените) пространства между тях. Да продължим с разнообразието на социални, битови и криминални случки, пред които е изправен героят Карл Джонсън и да завършим с разнообразния автопарк и арсенал в неговите ръце. San Andreas е дори нещо повече. Това не е просто компютърна игра, а е социална провокация към морала, принципите и действителността на съвременна Америка – онези САЩ, които хем са по филмите и хем не са съвсем видни с невъоръжено око.

All ma' niggazz

Карл Джонсън (или Си Джей за братята в квартала) е черен. Той е печено квартално копеле със закалка в уличните битки и изградено самочувствие на основата на себедоказващи побоища над себеподобни, принципно отритнати, индивиди от обществото. Той е черен, той е млад, той е без бъдеще. Затова краде по малко, гради респект, а понякога и отнема живота на някой друг незначителен елемент от афроамерикански произход. Си Джей е напуснал родния Лос Сантос преди пет години, но сега трябва да се завърне, защото майка му пада жертва на гангстерската война между кварталните банди. Той трябва да си получи обратно респекта на останалите "братя" в квартала. Пътят към уважението в гетото минава през битка и неморални дела. И през правилната прическа, дрехи и аксесоари.

San Andreas е свръхскандален проект в очите на всички възрастни. Без изключение. Спокойно можем да кажем, че до този момент не сме виждали дотолкова брутален, циничен и същевременно реалистичен дубликат на действителността. Rockstar Games са вложили невероятно много усилия в подхода към историята като са наели за епизодични роли не едно и две известни имена – Аксел Роуз като водещ на една от обичайните радиостанции, пълнещи ефира по време на шофирането, Семюел Джексън, Питър Фонда и Джеймс Уудс като гласове зад кадър. Ако приемем, че като първообраз на предишния GTA: Vice City е служил филмът "Белязаният" с Ал Пачино, то случващото се в San Andreas има много общо с онези 24 часа на Итън Хоук и Дензъл Уошингтън в "Тренировъчен ден". Действието сякаш се развива в началото на 90-те в Калифорния. Тогава, когато бандите, генгста рапа, крека и полицейския произвол са ежедневие за подрастваща черна Америка. Тази действителност полага основите на един не толкова красив американски свят, какъвто той съществува и днес встрани от прожекторите, рекламите и телевизията.

Като на кино

San Andreas работи умело с клишетата. Хората в "квартала" вярват на принципи като чест, достойнство, уважение и правото на силния, като отричат закона принципно и последователно. Кварталните банди делят територии, полицията е стандартно корумпирана и враждебно настроена, а за сладките малки момичета в Лос Сантос няма по-добра перспектива от това да се превърнат в "кучката" на правилния човек. Когато поиграете малко San Andreas и забележите професионализма на момчетата от Rockstar Games, със сигурност ще започнете да се смеете с глас и със сигурност ще дарите с презрение всички напъни на домораслите български хип-хоп измислени хора и тяхната версия за "кварталния респект". Аксесоари, коли, прически, "кучки", мангизи – тук е истинското и реалното, макар и в кибервариант. Тук и само тук има значение дали твоите мацки са "bitches" или просто "whores". Тук и само тук Rolex-ът е Rolex, а консумацията на кофти храна е начин на живот, а не просто откопирана без идея поза. Същевременно стереотипът предлага и забавни моменти. Така например по пътя си Си Джей ще се срещне с бос на една от Триадите, който е сляп и участва в нелегални състезания а ла "Бързи и яростни"; с луда мацка с латиноамерикански произход, която обаче обожава садо-мазо секса; с бивш таен агент, който обаче пази родината си като сътрудничи на нелегалния свят в битка срещу корпорациите. В същия хумористичен дял на играта може да се причисли и възможността за каране на велосипед.

Не мога да отрека, че очаквам с нетърпение San Andreas. Най-малкото защото това със сигурност е и ще бъде крайъгълен камък в развитието на гейминдустрията. Индустрия, в която игрите все по-малко ще са направени за деца и все повече ще търсят своята публика сред обърканите, млади пълнолетни хора, желаещи да изиграят нещо като един друг свой възможен живот встрани от домашното охолство. Даже трябва да си призная, че си мисля, и то не само тихо, за един PlayStation 2.

Александър Бойчев

Видяхте филмите, играхте като героите... Сега е време да поведете и армиите на Средната земя!

Трудно ми бе да повярвам, когато и Сульо, и Пульо заговориха за Battle for Middle-earth (BfMe), че може да се постигне успешна комбинация между зрелищност, екшън и тактика. Но ето че тя е факт. Настоящата реалновремева стратегия е пълното олицетворение на въпросните три характеристики, събрани на едно място. Играта е красива, динамична, относително сложна и единствената разлика между нея и филмовата трилогия на Питър Джаксън, която се забелязва, е, че сега именно вие притежавате пълен контрол над армиите, бродещи из Средната земя. А всичко останало, откъдето и да го погледнем, е едно към едно с оригинала. Е, добре де, почти...

Както дебелият очилат режисьор на "Властелинът на пръстените" си бе направил своя собствена интерпретация на книжния шедьовър на Толкин, така и авторите на Command & Conquer: Generals ни предоставят тяхната версия на холивудския блокбъстър. И ако случайно сте от тези, които се прекланят пред паметта на английския професор, защитават ревностно всеки един ред, написан от него, и се дразнят на отклоненията във филма спрямо книгата, внимавайте – BfMe определено не е за вас.

STRATEGY

графика		1 DVD
звук		
геймплей		
общо		
издател	Electronic Arts	
сайт	http://lordoftherings.eagames.com/	
хардуер	PIV 1.3 GHz, 256 MB RAM	
софтуер	Windows 2000/XP, DirectX 9.0b	
платформа	PC, PS2, Xbox, GameBoy	

Нека битката започне... сега

На чия страна ще застанете? На тази на пълчищата от орки, гоблини, урукхаи и харадрими? Или пък на задругата от хора, елфи, джуджета и хобити? Това е изначалният избор, който предлага сингълплейър кампанията на BfMe. Ако решите да се присламчите към силите на доброто, ще преминете почти изцяло по стъпките на положителните герои от филма – ще влезете със Задругата в Мория и ще

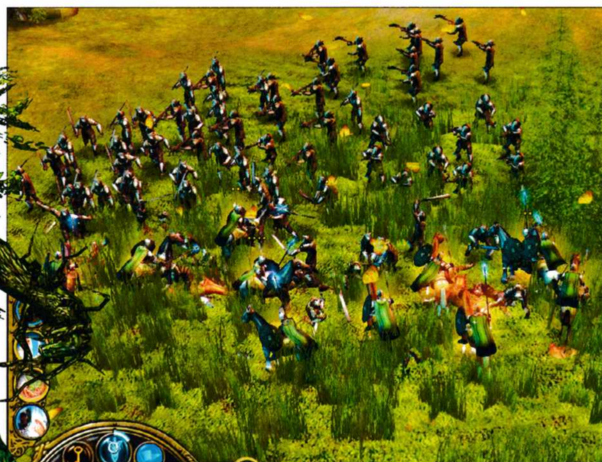
се изправите срещу злия Балрог, ще навестите елфите от Ломидол, ще бродите с Еомер по Роханските поля, ще защитавате Шлемово усое и Минас Тирит, ще сринете Исенгард с помощта на гигантските Енти и в крайна сметка – ще се изправите пред Черната порта, за да поставите лукаво измисления от Арагорн капан на Врага.

От страната на гадовете обаче нещата стоят доста по-различно. Ивълнастроените геймъри ще останат доста доволни от развитието на събитията в тяхната кампания и всеки, който е жадувал поне за миг Саурон да възтържествува над свободния народ от Средната земя, може и да остане доволен в самия край... кой знае... ;)

За да внесат бегло подобие на нелинейност в сингъла, разработчиците са създали един доста симпатичен и изцяло триизмерен умален модел на Средната земя. Оттам ще избирате единствено коя точно територия бихте искали да нападнете в момента, съобразявайки се евентуално с бонусите, които отделните зони дават. Но често възможностите не са кой знае колко големи и на практика функцията на тази карта изглежда леко безсмислена.

Армиите на Средната земя

Общо взето главните игрови фракции в BfMe са четири – Гондор и Рохан за страната на добрите, и Мордор и Исенгард за тази на гадовете. Всяка една от тях разполага с относително малък, но доста качествен сбор от единици. Защитниците на Белия град например си имат своите скиталци, роханците притежават най-перфектната кавалерия, която премазва като месомелачка (точно както по време на сцената с обсадата на Минас Тирит в "Завръщането на краля") всичко, през което премине, Мордор произвежда пълчища от орки и харадрими, а Исенгард – любимите ми урук-хаи.



Естествено, с това не се изчерпва всичко. Да вземем например Рохан. Освен кавалерия, те произвеждат обикновени и относително мощни йеомън стрелци. Но наред с тях, за моя изненада, ще можете да контролирате и доста по-добрите елфи, които наред със задължителните лъкове, носят и смъртоносни мечове. Може би това е така заради измислената от Питър Джаксън сцена в "Двете кули", при която група стрелци начело с Халдир идват на помощ на крал Теоден при защитата на Шлемово усое.

Гондорците пък си имат още видове войска: от една страна, стандартната пехота, която бранеше Минас Тирит, и, от друга, рицари, досущ като тези, които препускаха редом с Фарамир към Огсилиат, обречени на сигурна гибел. Наред с това обитателите на Минас Тирит притежават и обсадни машини – същите, които мятаха камъни по нещастните орки в "Завръщането на краля".

Що се отнася до гадовете, Мордор прави особено силно впечатление със своите планински тролове, които могат или да изтръгнат най-близкото дърво и да го използват като метла за нещастниците около себе си или пък да се въоръжат с камък и да го метнат небрежно, разбивайки всичко по пътя му. А защо пък и да не изядат някой орк от собствената си армия, за да си възстановят силите? Когато кръвта им спадне малко под половината обаче, троловете се разяряват, стават неадекватни и не правят разлика между своя и чужда единица. На страната на Мордор са и мумакилите – огромните слонове, които тъпчат всичко наред, и екипираните с барабани тролове, които подсилват околните единици с повече броня, помагат им да нанасят по-голямо количество демидж и т.н. Исенгард пък имат пиконосци (които са истински бич за рохиримите), берсеркери – елитната им пехота (точно като този тип, който запали експлозивите, заложени в слабото място на Шлемово усое) и, естествено – ездачи на диви зверове, които изпълняват функцията на кавалерия. И обсадните машини не са им чужди – само си спомнете какъв набор от приспособления имаха при нападението на крепостта в "Двете кули" - кеф ти стълби, кеф ти тарани за разбиване на порти...

Почти всички единици в BfMe се стро-

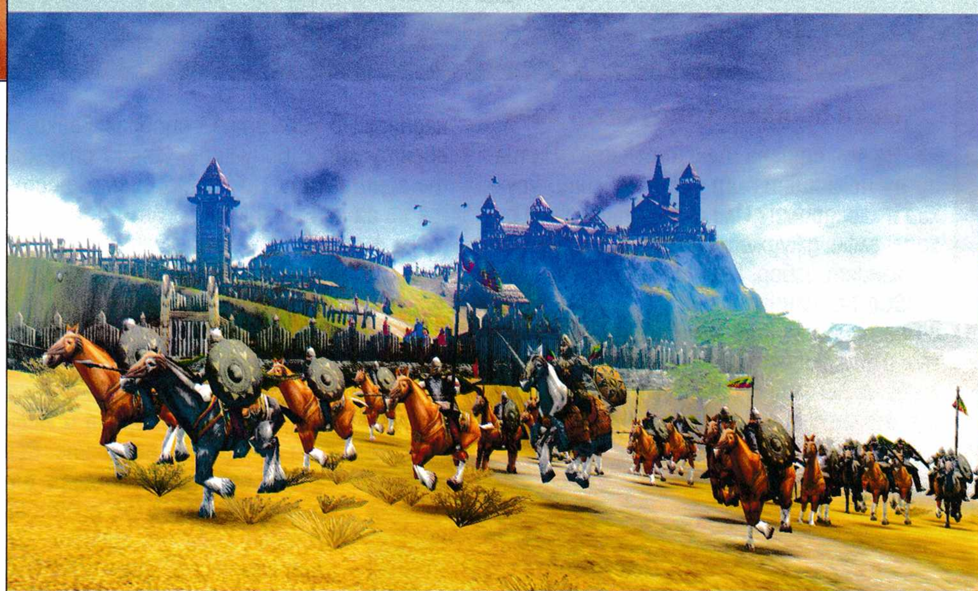
да се чудя на кого по-напред да дам заповед.

Както и сами виждате, всичко, свързано с единиците, звучи повече от перфектно. Балансът между това кой кого да контрира най-успешно е почти нацелен. Що се отнася до събирането на ресурси и съграждането на база, нещата стоят доста по-опростено. Това, от една страна, е добре за любителите на екшъна, които ще могат да се съсредоточат главно върху воденето на сражения. Но, от друга, съм сигурен, че мнозина ще започнат да мрънкат как почти автоматичното събиране на ресурси и строго фиксираните места за строене на каквито и да било сгради лишава BfMe от стратегическа дълбочина и убива мисленето в играта.

Освен стандартните единици в света на тази стратегия битуват и

така наречените герои

Те имат поне няколко специални умения и са много по-силни от почти всичко останало. Иде реч за Арагорн, Гимли, Леголас, Гандалф, Еовин, Еомер, Теоден, Мери, Пипин, Фродо, Сам, Боромир, Фарамир, Саруман, Ангмар, който е възседнал своя летящ звяр и т.н. Успешното прилагане на техните сили често довежда до изненадващо положителен изход от почти всяко сражение. Гандалф е особено впечатляващ герой – той може да възседне своя бял жребец или просто да ма'а пеш и да хвърля светкавици по оркската паплач. Саруман също не остава по-назад със своите огнени топки и с умението си да омагьосва чрез своята реч противниковите единици и да ги кара временно да застават на негова страна. Въобще всички герои (с изключение може би на хобитите и Ам-гъл) са адски безценни съюзници. Както всички останали единици (чието запазване играе ключова роля, тъй като в повечето случаи ще преминават с вас в следващите мисии), и те ще трупат опит и ще качват рангове. По този начин хем ще ги правите по-издръжливи, хем ще получавате достъп до други техни умения. Адски ме издразни обаче фактът, че Гандалф успява да убие Балрог още в самата Мория и впоследствие бодро продължава своя път със задругата към Ломидол. Да не говорим, че Боромир



не умира там, където трябва, и смело защитава стените на Шлемово усое, а Саруман е напуснал пределите на Исенгард и подпомага обсадата на Минас Тирит с каквото намери за добре. Тези сериозни отклонения от сюжета на "Властелинът на пръстените" – при това в кампанията на добрите – нямат почти никакво оправдание от гледна точка на геймплей и по мое скромно мнение са лишени от какъвто и да било смисъл.

Както всички знаете, магията в света на Толкин не е от най-рядко срещаните явления. И макар и да не е толкова очевидна, както в повечето фентъзи книги на пазара, нейното място в Средната земя е доста ключово. Поради тази причина

"Вечерницата" и "Единствения"

играят решаваща роля в геймплея на BfMe. Когато цъкнете на тяхната иконка, ще видите една клонеста система от специални сили. Едни от тях са пасивни (т.е. действат постоянно върху определен герой например), а други – активни (т.е. трябва да цъкнете на тях, за да ги задействате). Всяка магия дава определени "точки", които се трупат с течение на времето – т.е. или от битките, които водите, или от териториите, които превземате.

С помощта на Вечерницата добрите притежават някои особено забележителни сили. Например в критични за вас ситуации ще можете да привикате на помощ я безценните орли, я самите неотразими Енти, които изпълняват функцията на перфектни обсадни машини. Последните ритат като ненормални де що видят, но и могат да мятат огромни камънаци на адски далечни разстояния. Естествено, огънят е тяхната ахилесова пета. Но дори и евентуално някоя оркска стрела да ги подпали, вие просто трябва да ги заведете до някое поточе, където те на бърза ръка ще потушат избухналите пламъци. Силата на Единствения е в създаването на непрогледен мрак, благодарение на който орките да могат да се движат необезпокоявани от светлината дори и през деня, а добрите владеят силата на слънчевите лъчи, които пробиват и най-гъстите облаци и зашеметяват всеки противник, до който достигнат. Визуалният ефект е досущ като този в момента, в който рохиримите, водени от Гандалф, се притекоха на помощ по време на обсадата на Шлемово усое. Ако си спомняте, тогава те се появиха облени именно в такава светлина. Кулминацията на Вечерницата обаче е възможността да привикате армията на немъртвите, чиято опустошителна сила е равнозначна на тази във филма. При Единствения това място е заето от Балрога – определено един от най-незаменимите съюзници в тази игра. Ако решите да играете на страната на гадовете, ще получите едно хипер яко преимущество благодарение на пръстена – Окото на Саурон. То се появява за кратък период от време, може да бъде управлявано свободно и прави какво ли не – разкрива стаените в сенките единици, увеличава демиджа на орките, подобрява бронята на всички единици в своя обсег, плаши по-слабите психически противници и т.н. Въобще – всичко е ток и жица.

The End

Като цяло BfMe изпъква и с някои доста оригинални хрумки, както по отношение на интерфейс, така и по геймплей (например повечето сгради в играта се подобряват с течение на времето в зависимост от това колко често ги използвате). Те донякъде успяват да заличат доста дребните проблеми с баланса, с леко скучната на отделни моменти кампания (мисиите с Еомер) и с крайно неадекватните отклонения от историята във "Властелинът на пръстените". Като оставим това настрана BfMe е една доста красива (все пак се захранва от модифицирана версия на енджина, който видяхме в Command & Conquer: Generals) и перфектно озвучена реалновремева стратегия, която поне според мен успява да се представи доста по-добре от War of the Ring – направения по лиценза на книгата WarCraft III-клонинг на Vivendi.

Владимир Тодоров

World of WarCraft PvP Battlegrounds

...или как World of WarCraft ще ви накара да се почувствате като юнит от WarCraft III

Въпреки че World of WarCraft вече успя да щурмува суперуспешно САЩ и да се превърне в най-бързоразрастващото се MMORPG въобще, хората от Blizzard продължават да хвърлят пот, за да направят геймплея на тази тяхна първа масова мултиплейър онлайн ролева игра още по-невероятен. Основното доказателство за това е новата система Battlegrounds, която създателите ни готвят и тестват неуморно от известно време насам. Нейната функция е да обогати PvP битките (играч срещу играч) и да ги направи по-интересни и примамливи дори и за най-върлите противници на този тип онлайн-геймене. Казано с други думи – да ви накара да се почувствате така, сякаш играете на WarCraft III, но с тази разлика, че именно вие ще бъдете една от множеството единици в армията, която марширува безмилостно към вражеската база. Тактиката и стратегията, естествено, ще присъстват с пълна сила, а усещането от сблъскването на две противникови групи няма да бъде като от обикновено меле, в което никой не разбира какво става или пък не вижда въобще какво прави или с кого си мери силите.

Бойните полета на Азерот

Идеята на Blizzard е да създадат множество бойни полета (Battlegrounds), на които играчите от Ордата и Съглашението да могат да се събират и да мерят силите без каквито и да било ограничения. В момента геймкомпанията се труди усилено върху едно-единствено такова – долината Алтерак (Alterac Valley). За в бъдеще можем да очакваме още подобни PvP-нива, които ще бъдат разпръснати из двата огромни континенти на играта. Всичко в тези зони ще бъде създадено така, че да подпомага и стимулира PvP битките.

Да вземем за пример вече почти завършената долина Алтерак. Тя ще се намира сред склоновете на едноименната планина в близост до Лордерон и за да можем да стигнем до там, ще трябва да преминем през специални тунели. Всяка една фракция ще си има свой собствен проход, така че никой да не бъде възпрепятстван да я открие. Входът към долината ще бъде маркиран от огромен аленочервен портал, така че няма опасност да се объркате!

Сам по себе си, въпросният приятно заснежен терен представлява нещо като изправен правоъгълник – в горната му част лежи Stormpike – базата на Съглашението, а в долната – Frostwolf – тази на Ордата. Това де факто са напълно функциониращи градове, всеки от които е снабден с всякакви магазини, ковачници, пазачи и NPC-та, които ще ви дават специални PvP куестове. Т.е. там ще има всичко, което би ви било необходимо, за да преживявате и да водите война. Естествено, околността ще е пълна и с най-различни компютърно контролирани чудовища, а средата на картата ще е мястото, където ще се състоят основните сблъсъци между двете враждуващи фракции. Малко встрани от бойното поле пък се намира пещера, пълна с ледени тролове. Те ще бъдат истинско предизвикателство дори и за най-опитните играчи, но наградата, която ще ви дадат, след като ги победите, ще бъде повече от удовлетворителна. Някои от PvP-куестовете могат да ви донесат комплект от предмети и оръжия или дори специално ездитно животно, на чийто гръб да препускате из света на WarCraft.

Освен това под билото на планината и до двете бази се намира по една мина. Тя се охранява от коболди и трогчета, а вътре в нея се намират сандъци, пълни с най-различни провизии, които ще ви помогнат да ъпгрейднете съюзническите си бойни NPC-та в градовете с по-добра броня и оръжия, като по този начин да ги направите по-трудни за убиване.

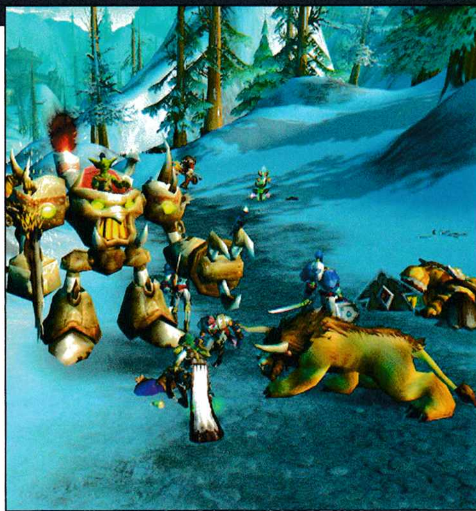
Атака!

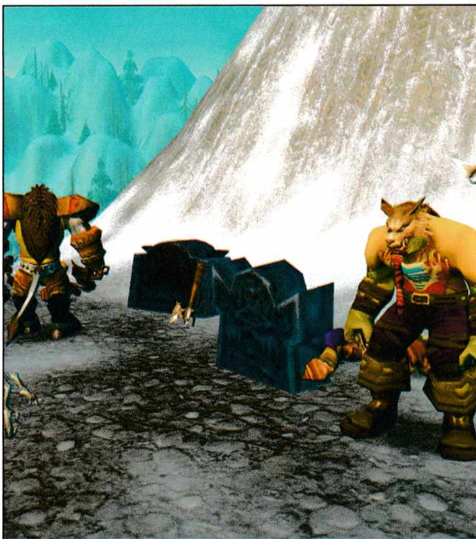
Начело на всяка база ще стои по един адски мощен капитан. Той ще бъде заобиколен от няколко high level лейтенанти и ще бъде първото нещо, с което една армия ще се сблъска при опитите си да щурмува вражеската крепост. Шансът да загинете от техния меч е доста голям, защото това ще са елитни бойни единици.

Смъртта тук обаче функционира по малко по-различен начин от това, което сте свикнали да наблюдавате в World of WarCraft досега. Ако например утрепете някой играч, ще можете да си вземете трофей от неговото тяло. Когато системата Battleground бъде инкорпорирана в това MMORPG, членовете на Ордата ще събират кръв от загиналите си противници. И колкото повече успеят да натрупат (поне няколкостотин единици), толкова по-добре, защото впоследствие ще могат да я дадат на своя шаман, който след специален ритуал, ще привика на страната на армията си адски мощен елементъл, който ще се отправи към вражеската база, за да я направи на пух и прах. И дори и кръжащите в небето съюзнически бойни грифони няма да могат да го спрат. Същото ще важи и за Съглашението, естествено.

Освен кръв от падналите в бой играчи ще могат да бъдат взимани и техни отличителни белези. И когато това се случи, техният труп ще бъде унищожен и те няма да могат да възкръснат там, където са умрели. За сметка на това ще бъдат попитани дали искат да се пренесат

MMPORG	
издател	Blizzard
сайт	http://www.worldofwarcraft.com/
излиза	11 февруари 2005
платформа	PC





в най-близкото гробище, за да бъдат върнати към живот и да отмъстят за оскверняването на тялото си. Това обаче няма да стане веднага. На гробището ви очаква едно NPC, което прави магически ритуали на равни интервали от време. И вие ще трябва да изчакате например една или две минути, преди да можете да се върнете към битката.

Всяка база в долината Алтерак ще си има поне едно свое собствено гробище. Равномерно из картата ще са пръснати неутрални такива. В центъра – там, където ще се разиграват основните битки, също ще има едно подобно местенце, където играчите да възкръсват. Интересното в случая е, че гробищата ще могат да бъдат завладявани, като по този начин там ще се съживяват единствено съюзнически играчи. Това ще ги прави едни от най-ключовите стратегически обекти по картата, а това в центъра на долината очевидно ще играе най-важна роля за изхода от едно сражение, тъй като падналите бойци ще могат по-бързо да достигат отново фронтовата линия

За всекиго по нещо

Въпреки че тези битки ще бъдат предназначени предимно за играчи с high level герои, и по-слабичките геймъри също ще могат да вземат участие по един или друг начин. За тях са създадени гореспоменатите PvP куестове, чиято цел е да подпомагат военното дело на съответната враждуваща фракция. Например те ще трябва да прочистят мините, за които стана вече въпрос, и да се сдобият с ресурсите, които предлагат, да хващат вълци и да ги водят в базата, за да могат съюзниците да ги използват като ездитни животни и да се възползват от тяхната бързина или пък да завладеят противниково гробище и по този начин да попречат на по-бързото спаунване на вражеските бойци. Последното обаче няма да е чак толкова лесна работа, тъй като мястото ще се охранява от няколко яки NPC-та.

Това е едва малка част от същността на системата Battlegrounds. Blizzard обещават, че в най-скоро време ще разкрият допълнителна информация. А кога точно долината Алтерак ще се появи и на световната карта на World of WarCraft, можем само да гадаем. Най-вероятно това ще стане едновременно с европейската премиера на това страхотно MMORG (11 февруари). Дано!

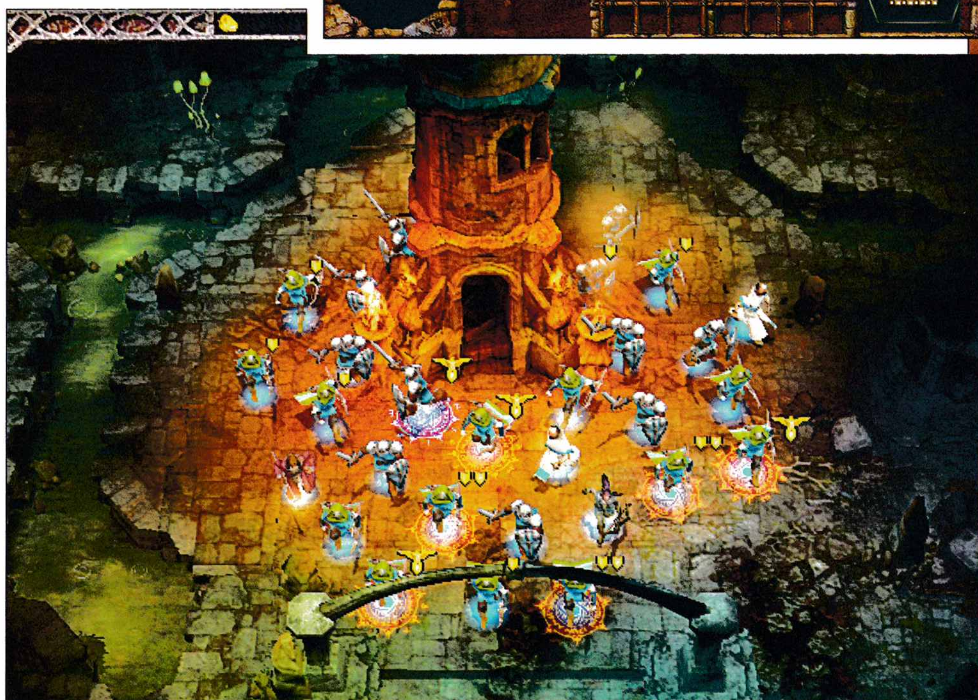
Владимир Тодоров

Armies of Exigo

Да си призная, тази игра доста ме обърка. От една страна, геймърът в мен доста се забавлява на моменти, докато я разцъкваше. От друга, второто ми аз (критикарското) често точеше брадвата, готвейки се да ореже оценката. Наистина повечето обещания на разработчиците, които описах в превюто от брой 10/2004, са изпълнени, но имам странното чувство, че тогава и сега пиша за две различни игри. Само да припомня, че Armies of Exigo се разработва от унгарското студио Black Hole Games, съставено от хардкор-геймъри, отраснали с джитки като StarCraft, Age of Empires, Command & Conquer. И както ще видите по-надолу в статията, те здраво са черпели вдъхновение от всички тях, че и от още доста. Тъй като не мога да чакам да стигнете до края на ревюто, ще ви кажа сега найголямото си разочарование от играта: ми просто не е оригинална, бе! Ама хич! В цялата проклета геймка няма дори единединствен елемент, който да не сме предъвквали многократно. И въпреки това

Малък хинт: ще познаете, че Адът е замръзнал, когато чуете, че тази игра е получила Оскар за оригиналност

REALTIME STRATEGY	
графика	
звук	
геймплей	
общо	2 CD
издател	Black Hole Games / EA
сайт	http://www.aox.ea.com
хардуер	Pentium 1.5 GHz, 384 MB RAM, 64 MB 3D Video card, Windows All, DirectX 9.0c
платформа	PC



тя притежава особен магнетизъм – човек вижда любимите и познати до болка неща, промърморва нещо за комерса и плагиатството и продължава да играе. Защо става така? В следващите редове ще се опитам да разгадая тази мистерия.

Да видим ще познаете ли откъде е чопната историята?

Две раси се мразят смъртно. Изведнъж се появява трета, много пvo-зла и по-силна, срещу която другите две са безсилни поотделно. Обединението е единственият път към спасението. Това да навява асоциации на някого? Баш добрите – Империята (The Empire, съставена от хора, елфи, гноми и други приказни същества) уж си живеят мирно и щастливо, когато изневиделица Зверовете (The Beasts: орки, троли, огрета, каквато зла раса се сетите) преминават пограничните стени и нахлуват в кралство Норан. Висшият лорд в съвета на магьосниците е мъртъв, но приживе е обявил младия Алрик до Рей за свой наследник. Вие се нагърбвате с тежката задача да поведете човешките армии от негово име и да смажете нашествието.

След опит за покушение обаче се оказва, че един от най-висшите членове на съвета е шпионин на неизвестна досега фракция. Тази нова раса – The Fallen (все още отказвам да ги преведа като Падналите), е съставена основно от паякоподобни насекоми и всякакви природни изврващения, управлявани от кошерен свръх-

разум. Неговата основна цел е масовото изтребление на всичко живо. Като цяло story-то не е нищо революционно, но все пак ще ви спестя по-нататъшното му развитие, за да можете да си откриете развръзката сами.

Трите раси са що-годе добре балансирани, като всяка има своите предимства и недостатъци (по дяволите, дори последното изречение звучи клиширано!). Империята разчита основно на ударната сила на мечоносците си, подкрепени от елфи-стрелци, а в по-късен етап – и на тежко бронираните си рицари и умелите си магьосници. Важно място във всяка Имперска армия взема свещеникът, който лекува и съживява единиците. Техническите познания на гномите също влизат в употреба – с тяхна помощ се снабдявате с всевъзможни летящи и обсадни машини. Хората си осигуряват population limit по конвенционалния начин – с ферми.

Зверовете, от своя страна, разполагат с най-силните единици за директен бой и дори малка групичка техни войни могат да изнесат на гърба си вражеско нападение. За прикритие на пехотата те използват богата гама от магьосници, летящи същества и дори юнити, които могат да стават невидими. Увеличават лимита на населението си като отглеждат биволи, които освен за това служат и като последна линия на отбраната.

Fallen-ите пък започват със слаби, но и доста евтини единици, с които да заливат врага в огромни количества в стил "Звездни рейнджъри". В по-късен стадий вече идва тежката артилерия под формата на внушителни ходещи и летящи буболечки, някои от които размятащи наляво-надясно унищожителни магии. Имат два вида работници – едните са едри ракоподобни същества, чиято единствена цел в живота е да събират ресурси (в играта суровините са три вида – злато, дърво и скъпоценни камъни), и друг вид, чиито представители строят сгради, след трансформация осигуряват популационен лимит, а след още една се превръщат в някакво подобие на хамелеон, защото придобиват способността да се преобразяват в произволна вражеска единица. Изобщо истинско превъплъщение на социалистическия идеал за всестранно развита личност :). О, да – сградите на тази "нация" се строят само върху "заразена" земя. Колко оригинално само, как ли никой досега не се е сетил?

Изкуството на войната

След изписаното дотук може би сте си помислили, че играта малко прилича на една друга много хитова стратегия, чието име започва с W и завършва на arCraft? Не-е! Няма такова нещо. Armies of Exigo МНОГО прилича на другото тайнствено заглавие. Само дето тук да се размотавате с пет-шест юнита означава сигурна смърт за групичката. В тази игра се разчита най-вече на грубата сила. Толкова груба, че едва ли не може да излезе през монитора на опонента ви и да го цапардоса по физиономията. Поне в кампанията сте принудени да използвате формации от минимум 40-50 войници, тоест истински армии, както подсказва и заглавието на играта. За тяхното управление авторите за въвели един доста хитър интерфейсен трик – супергрупата. Нормалният селект побира 15 единици, но можете да обедините до десет селекта в една супергрупа. Елементарно, но пък адски полезно.

Проблемът с управлението обаче идва от другаде. Почти всяка единица в играта е снабдена с по някое специално умение, което трябва да активирате ръчно – да, ама в меле между 70 други гадини много трудно ще можете да намерите търсения магесник...

Една много особена геймплейна изцепка е, че не можете да изкарате войниците си от битка, ако е включена опцията Right click attack move. Ако сте я избрали, веднъж започнали боя, солдатите или умират, или побеждават. Тази опция е огромен pain in the ass и лично аз превъртях кампанията на хората без реална възможност да приложа някаква тактика по простата причина, че единиците ми не се подчиняваха...

От своя страна обаче, компютърът тия номера ги може, защото не е обвързан с мишка, клавиатура и монитор! Това качва неимоверно трудността на игра, особено когато сте изправени срещу превъзхождащ ви по численост враг. Аз се имам за стратег на малко над средното ниво, но някои мисии в кампанията направо ми избиха кътниците.

Друг проблем – бойците много бързо мрат. Срещнат се две войски и след секунди – айде-е-е, едната си е заминала. Вярно, подчинените ви трупат опит и вдигат нива, но смисълът от този гърч е наистина много малък. Имперските войници след определен левъл започват да излъчват аура около себе си, подобряваща характеристиките на другарите им, като всеки вид единица дава различни бонуси. Зверовете подобряват само собствените си показатели, а Fallen-ите след построяването на специална сграда качват нива колективно – всички буби имат еднакъв експириънс.

Armies of the Underground

Едно от най-любопитните нововъведения, виждали бял свят в играта, е наличието на второ, подземно ниво под основната карта. То е свързано с горния свят чрез изходи, които най-често се намират в задния двор на базата ви и трябва да бъдат държани под око. Това отваря цял нов свят от възможности да направите нещо гадно на опонента. За съжаление част от обещаните от разработчиците опции не са достъпни – не можете например да предизвикате изригването на вулкан под укреплението на неприятеля, нито пък той може да отприщи наводнение и да изтреби войските ви, намиращи се под земята. Най-много можете да излезете направо през повърхността, вместо през предварително изградените изходи. За този случай Империята например използва гноми – миньори, които прокопават шахта, през която да се прехвърлите на другото ниво. При Зверовете пък Вещицата може да превръща събратята си в газови облаци и така те да преодоляват земните пластове. Не можете обаче да прокопавате нови тунели – те си стоят от векове за векове. С други думи тази двойна карта е хитро хрумване, но далеч не е нещо невиждано и уникално.

Друго нещо, което трябваше да е невиждано и уникално, е графиката. Да, ама не е. Свидетели сме на една доста красива, но в никакъв случаи гениална визия. Уж трябваше да има мръсотия по броните, пукнатини по тухлите – нъцки! Но дори и да има, не се забелязват, защото zoom-ът на камерата е по-скоро декоративен, отколкото реално помагащ при игра. И между другото е абсолютно идентичен като идея като zoom-а от "Онзи-чието-име-не-трябва-да-се-споменава" (сиреч Уоркрафта). Да не говорим, че теренът е напълно непроменим – няма деформация при експлозии, което е жалко, защото много често стават качествени мелета. Звукът – и той като графиката, леко безличен ми се стори. Дрънчене на мечове и преди сме чували, не можете да ни изненадате с това.

Тази игра трябваше да е революция. Трябваше да бъде юнакът, който да прониже змея WarCraft право в сърцето и да му отмъкне златната ябълка. Само че не е. Вярно, добра игра е. И бих я препоръчал на всеки RTS почитател като задължителна част от колекцията му. Но само толкова.

Силно ще се изненадам, ако джитката дори се играе активно в клубовете. Което е жалко, защото в нея има потенциал. Ако ви се струва, че съм я оплюл, то е защото наистина очаквах това да е някакъв мегахит, а ни поднесоха един двусложен полуфабрикат.

Все пак, само едно подземно ниво не стига, за да оправи нещата – не играехме Heroes III заради подземната карта, нали? Така че, момчета и момичета от Black Hole Games, понеже почти сигурно четете PC Mania в Унгария, ще ви кажа само: да бъдете приети под крилото на EA е само началото! Успех следващия път! ;) И да пускате пача, който оправя управлението на единиците при битка, че понякога не се трае!

Пламен Димитров

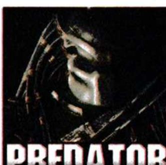
ИЗПРАТИ SMS НА НОМЕР
2260
GloBul и Mtel

ОБАДИ СЕ ОТ СТАЦИОНАРЕН ТЕЛЕФОН НА
0900 40 400
GloBul и Mtel

ЦВЕТНИ КАРТИНКИ

910113

910114



910115

САМО ЗА НОКИА И САМСУНГ

ЛОГО чистачка
не те ли дразни логото на оператор върху любимата ти картинка на дисплея изчисти го от тук сега изпрати 910132 на номерата за поръчка

910112

910116

910117

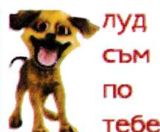
910118

910119

910120

910121

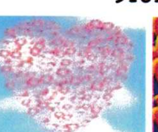
910122



910123

910124

910125


910126

910127

910128

910129

910130

910131

EMINEM

910151

910152

мелодии

just lose it	910149	910150
stan	910133	910141
lose yourself	910134	910142
the way i am	910135	910143
sing for the moment	910136	910144
the real slim shady	910137	910145
without me	910138	910146
cleaning out of my closet	910139	910147
business	910140	910148

лого

[EMINƎM] 910153

EMINƎM 910154

EMINƎM 910155

sms картинки

910156

910157

ЦВЕТНИ АНИМАЦИИ

модели GSM: ***N-3100, 3650, 5100, 6100, 6610,6800, 7210, 7250, 7650, 8910i, N - Gage, SI - M55, S55, E - T68, T69, T310, P800***

910158

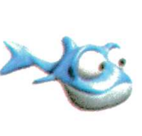
910159

910160

910161

910162

910163


910164

ТОП ХИТОВЕ

	моно	поли
филмова музика - море от любов	910179	910199
ивана - нещо нетипично	910180	910200
гергана - боли	910181	910201
jay_z & linkin park - numbencore	910182	910202
sergio del rio - parazaar	910183	910203
hoobastank - the reason	910184	910204
deep dish - flashdance	910185	910205
филм - alian v/s predator	910186	910206
азис и деси слава - жадувам	910187	910207
вероника и магда - не си сама	910188	910208
adrian copilul minune - diskoteka boom	910189	910219
герагна и деси слава - без теб	910190	910210
есил дюран - само ме обичай	910191	910211
alina & costi - necazuri si suparari	910192	910212
братя мангасарян - бай мангал	910193	910213
abrar ul haq - punjabi touch	910194	910214
каризма - mister killer	910195	910215
азис- как боли	910196	910216
преслава и рашид - молиш ме	910197	910217
giorgos mazonakis - to gucci forema	910198	910218

Как да поръчам?

поръчка с sms?
изпрати sms на номер 2260 за Mtel и GloBul с кода на продукта и индекса на GSM-а ти

1sms = 2 лв. без ддс

индекси на марки GSM -и

N	Nokia	E	Sony Ericsson
SI	Siemens	A	Alcatel
SA	Samsung	M	Motorola

поръчка от стац. телефон
набери 0900 40 400 и следвай менюто.
за абонати на Mtel и GloBul

1,50 лв./ мин. без ддс

Изпрати с sms на приятел!
изпрати sms на номер 2260 за Mtel и GloBul с кода на продукта, индекса на GSM-а и номера на GSM-а на приятеля!

1sms = 2 лв. без ддс

за да поръчваш цветни картинки, полифонични мелоди, java игри и анимации трябва да имаш активиран WAP и съответните настройки

пример за поръчка: 65160N 2260

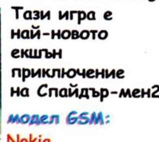
за контакти: info@fresh.bg **МТелеком**

НАЙ-ГОТИНИТЕ JAVA ИГРИ

★ повече информация за поддържаните модели GSM на www.fresh.bg

910165

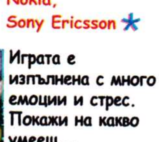
Помогни на Купидон да събере всички самотни сърца, пръснати по целия свят и да се пребори с враговете на любовта
модел GSM: Nokia, Sharp ★


910172

Тази игра е най-новото екшън приключение на Спайдър-мен2
модел GSM: Nokia, Sony Ericsson ★

910166

Супер популярната игра кликомания - тези топчета се размножават по-бързо от зайци.
модел GSM: Nokia, Sharp Sony Ericsson ★


910173

Играта е изпълнена с много емоции и стрес. Покажи на какво умееш...
модел GSM: Nokia ★

910167

Мисията ви е да свалите всички извънземни и да продължите през всичките 6 нива
модел GSM: Nokia, Motorola, ★ Samung, Sony Ericsson

910174

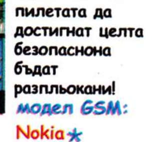
В XXX Махонг Пъзела се изискват търпение, бързи реакции и да разкриеш сексапилно момиче
модел GSM: Nokia ★

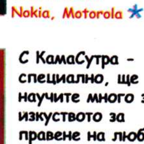
910168

Играй тази игра срещу двамата най-силни играчи на света в два големи шампионата.
модел GSM: Nokia, Motorola ★

910175

Помогнете на пилетата да достигнат целта безопаснона бъдат разпльокани!
модел GSM: Nokia ★




910169

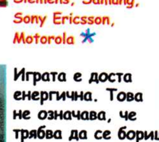
С КамаСутра - специално, ще научите много за изкуството за правене на любов, при това от вашият телефон
модел GSM: Nokia, Siemens, Samung, Sony Ericsson ★

910176

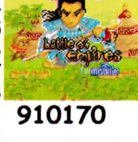
Започваш защитата на твоята нация, след това се строят и защитават бази,
модел GSM: Nokia, Siemens, Samung, Sony Ericsson, Motorola ★

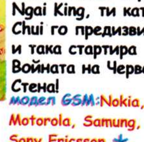
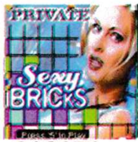
910170

Жестоки боеве се водят. За да спреш Ngai King, ти като Chui го предизвикваш и така стартира Войната на Червената Стена!
модел GSM: Nokia, Motorola, Samung, Sony Ericsson ★


910177

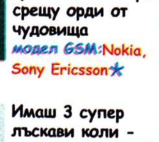
Играта е доста енергична. Това не означава, че трябва да се бориш срещу орди от чудовища
модел GSM: Nokia, Sony Ericsson ★



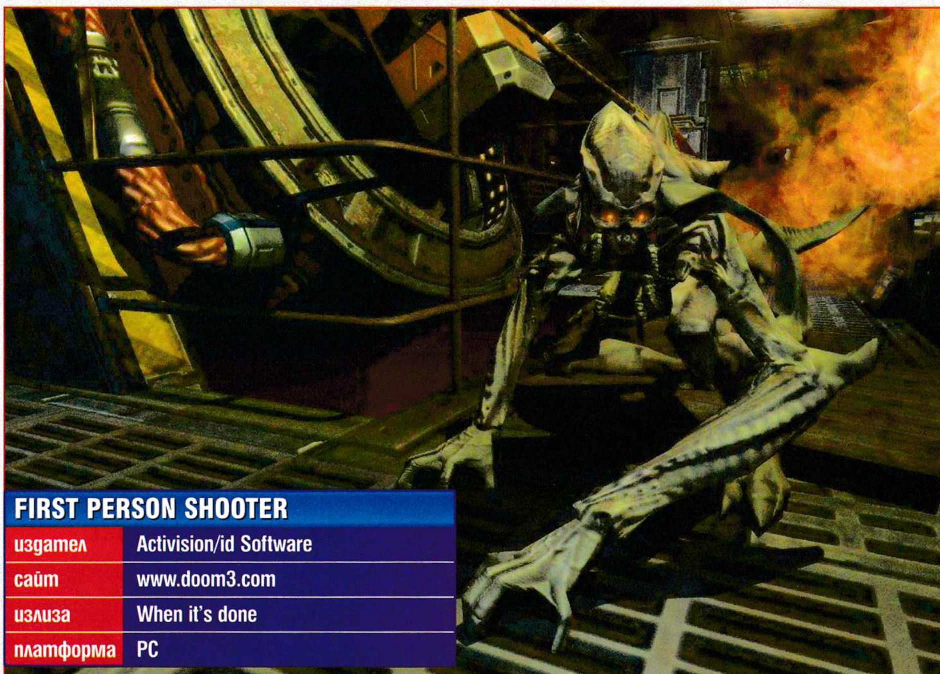
910171

Чудесни тела на очарователни мадами те очакват да ги разкриеш и да се наслаждаваш.
модел GSM: Nokia, Siemens, Sharp Motorola ★



Имаш 3 супер лъскави коли - качвай се, стягай коланите
модел GSM: Nokia, Motorola ★

изпрати 2 последователни sms със съдържание **910178**



FIRST PERSON SHOOTER	
издател	Activision/id Software
сайт	www.doom3.com
излиза	When it's done
платформа	PC

DOOM 3
RESURRECTION OF EVIL

Втора вълна на демоничната инвазията се надига на хоризонта...

Не може да се отрече, че появата на първия DooM беше революция. Появата на втората част – също. Макар да не оправда очакванията на някои фенове, новият DooM 3 също не дойде безшумно по терлици. Какви ли неща не се случиха при излизането му – адските демони явно усетиха грозящата ги опасност и скъсаха оптическата кабелна мрежа на софийските интернет-провайдъри, за да не могат играчите да се сдобият с лелеяните три CD-та, но по този начин само отложиха незавидната си съдба. Геймърите по целия свят отново се разделиха на два лагера, точно както в доброто старо време на Quake 3 срещу Unreal: Tournament (е-ех, спомени. :) Едните твърдят, че кумирите им от ID Software, както винаги, са си свършили отлично работата, и както "от Искаро по-дълбоко няма", така и от DooM 3 поякo няма и не може да има. Другите пък са убедени, че както и преди почти пет години Half-Life (този път с цифрата 2 отзад) ще излезе краен победител в "сблъсъка на титаните". :) А откакто в края на миналата година ID обявиха, че се подготвя addon за техния шутър, борбата стана още по-епична. Въпреки адски оскъдната информация около това продължение (засега наречено Resurrection of Evil или за по-кратко – RoE), геймърите вече точат лиги и наливат бензин в моторните резачки за новата си среща с пъклените изчадия.

Защото този път тяхната цел си ТИ

Да, точно ти, многоуважаеми читателю, ти, който спука гумите на ладата на съседа и мислеше, че никой няма да разбере. Но демоните знаят в-с-и-ч-к-о! Макар в експанжъна да не става дума за спукани гуми, адските изчадия определено са ти много сърдити.

Историята на играта започва приблизително две години след събитията в оригиналния DooM 3. Корпорация UAC е зарязала всичките си проекти на Марс, а катастрофата там обяснява с "промишлен инцидент". Всички оцелели са разкарани оттам по най-бързия начин, но около планетата продължават да обикалят сателити, които засичат странен сигнал, идващ от повърхността. На Земята е сформиран специален екип от учени и войници, които да отидат на Червената планета и да разберат за какво става дума.

Въпреки че персонажът ви е все така безименен, той не е същият пехотинец, който управлявахме в оригиналната игра. В RoE вие сте военен инженер под командването на Елизабет МакНийл – бивша сътрудничка на доктор Бетругър. Тя е изпратена обратно на Земята, когато започва да подозира, че на Марс се случва нещо нередно. Когато отрядът стъпва на повърхността на Червената планета,

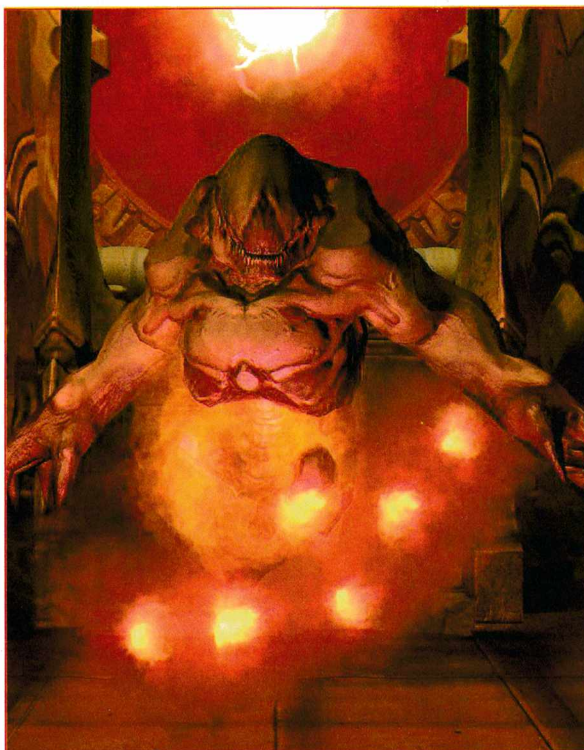
вие разбирате, че сигналът идва от мистериозния Site 1. Това е мястото, където UAC е започнала разкопките на руините на древна извънземна цивилизация. Локация, за която много се говореше в DooM 3, но така и не я видяхме.

Приближавайки се, вие попадате в древен храм, а на пиедестал в центъра му се намира Артефактът. Водени от любопитство, го вземате в ръцете си. И тогава се случва непоправимото – по този начин отваряте нов портал към Ада. Впоследствие се оказва, че Артефактът неслучайно е бил закопан толкова надълбоко и не е било предвидено разни любопитни човеци да го взимат. И докато The Soul Cube от оригиналния DooM 3 (a.k.a. Кубчето със Солта) беше могъщо оръжие срещу адските нашественици, то новият Артефакт е фар, по който демоните се ориентират как да влязат в нашия свят. Целта ви, освен ританeто на извънземни задници (или съответни други меки части :), е да изнесете джаджата на повърхността. Историята отново ще ви бъде разказана главно с помощта на зарязани из нивата PDA-та, които ще намирате по пътя си из марсианската база.

Новите предизвикателства по пътя

По-лошото в случая е, че "новият" доктор Бетругър (игралите DooM 3 веднага ще ме разберат ;)) явно много иска този артефакт. За да го вземе от вашите ръце (за предпочитане вкочанени), той изпраща по следите ви три специални демона, наречени Ловци, надарени с изключителни адски сили. В определени моменти от играта ще трябва да се преборите и с тримата, за да успеете да се измъкнете. Интересното е, че след като победите някой от тези супердемони, с помощта на извънземния артефакт ще можете да вземете специалното им умение, за да го използвате в своя полза. След смъртта си първият Ловец ви дава умение, наречено Hell Time (адско време) което служи за... забавяне на времето! Точно така, Bullet Time. :) От id обаче ни се кълнат, че изживяването ще е напълно различно от това в Max Payne и филма The Matrix. Особеното е, че времето ще спира за абсолютно всичко (врагове, ракети, дори звуци), но не и за вас. Hell Time няма да се използва само за битки, но и за решаване на някои пъзели, където е нужно темпоралният ритъм да спре за малко. Да, определено няма нищо общо с Макс и Принца на Персия... :) Другите два демона ви дават Берсерк и Неуязвимост, които нямат нужда от обяснения. Ще имате нужда и от трите умения, за да се справите с някои по-корави гадове към края на играта, както и със самия Бетругър, който най-накрая ще си получи заслуженото.

Освен тези неприятели на пътя ви ще се изпречат и още няколко нови гада, като например The Vulgar, който малко напомня на Пришълеца от едноименния филм – умее да се катери по стени и тавани и да напада изневиделица. The Forgotten пък е нов вид Lost Soul (хвърчащите из въздуха черепи). Той е леко намигване към най-старите DooM фенове, защото е еквивалент на чудовище от оригиналната класика. Едрият Bruiser ще се опита да ви разкъса на парчета посредством двете картечници, които има вместо ръце, а the Hazmat Worker е нов вид зомби, облечено в противорадиационен костюм, подобен на този, който вашия герой носи.



Мракът вече няма да е толкова тъмен!

От id Software явно са чули воплите на геймърите относно невъзможността да стреляш и да си светиш едновременно. Те са решили да се смилят над нас и обещават, че новият ви защитен костюм ще има монтирано фенерче на каската. Оръжията също ще бъдат обогатени с някои нови модели като например класическата double-barreled shotgun, сиреч ловното чифте.

Двуцевката ще е уникална, тъй като никой от противниците няма да притежава такава.

Другото известно засега ново оръжие е доста интересно. Много играчи се оплакаха как DooM 3 много прилича на Half-Life, а чрез това допълнение id като че ли се опитват да затвърдят това усещане – представям ви дъ Ionized Plasma Levitator, за по-кратко Grabber.

Това е уред, с чиято помощ вдигате разни неща и ги мятате по враzите. Можете също да отклонявате ракети или да хвърляте по-дребните гадове наляво-надясно. Едва ли има нужда да обяснявам, че този Grabber адски много прилича на Gravity Gun-a от HL2.

За да не бъдат осъдени за плагиатство, дизайнерът от id Matt Hooper обяснява че "това е нещо, което отдавна присъстваше в енджина, но по една или друга причина не беше включено в оригиналния DooM 3". Хмм, добре...

Мултиплейърът ще бъде подобрен, като максималният брой играчи в един сървър от четирима ще стане осем. Също ще бъде добавен режим на игра Capture the Flag, както и много нови карти...

И ето че започваме 2005 г. така, както започнахме и 2004-та – в очакване на ново заглавие от семейство DooM. Кога ще излезе RoE обаче, никой не знае – id си позволяват само краткото "When it's done!". Според неофициална информация – в средата на лятото, а според някои сайтове – дори и през март. Явно не ни остава нищо друго, освен да чакаме. :)

Пламен Димитров

THE CHRONICLES OF RIDDICK
ESCAPE FROM BUTCHER BAY

Две са особените неща около "Хрониките на Ридик". Първо, това е странният успех, който успя да постигне филмът – продължение на една нелоша, но определено не и много добра манга. Главната роля, поверена на холивудската мутра Вин Дизел, който след "Бързи и яростни" така и не успя да остави истинска следа като "нова порода таен агент", също допринасяше за скептицизма. Но филмът не само че се оказа сполучлив, дори успя да прескочи посредствеността на типичните комерсиални екшъни. Pitch black, както се казва, едва ли ще спечели Оскар, но е приятен и неразнещ, дори в доста моменти забавен.

Втората голяма изненада, лично за мен, дойде от самата игра, излязла с този бренд. Не е нужно да ви изброявам заглавията на геймките, правени по филми и оказали се тотален провал, за да си спомните, че досега повечето опити за пренасяне на игрови герои на големия екран и обратното са завършвали единствено с катастрофално ниски оценки в специализираната преса. Може би именно заради цялата тази доза скептицизъм относно The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay (TCOREFBB) играта успя да ми влезе толкова здраво под кожата и да ме накара да я мина на един дъх.

Нашият (анти)герой

Ридик е един от най-търсените престъпници из Вселената. Така и не разбрах в какво точно се е провинил, но за главата му се дава сума, малко по-голяма от годишния бюджет на малка латиноамериканска държава. Фабулата на играта предшества тази от филма. В нея героят е заточен в Butcher Bay – най-големият и строго охраняван затворнически комплекс във Вселената. Наврян в мръсната си килия, нашият човек ще трябва да открие тайните на това злокобно място. А затворът, като всяко скупчване на повече от десет души на едно място, си има своите малки и мръсни тайни. И тъй като носенето на райе и разтъпкването за по един час на въздух всеки ден не влизат в представата на Ридик за задоволителен лайфстайл, на вас се пада "честта" да влезете в напомпаното му до границата на здравословното тяло и да си измъкнете четирибуквието от този гнусен зандан. Ok, това не е просто поредната inmate (от англ. – затворник) тирада. Защото нашето момче има в себе си покълналите семенца на супергеро-

Втората най-красива игра за годината и успешен кандидат за Топ 10 по качество

STEALTH/SHOOTER/ADVENTURE

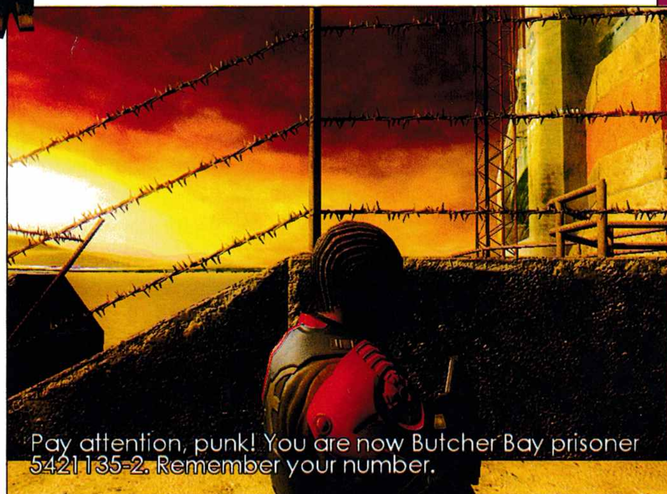
графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Starbreezer Studios / VU Games
сайт	www.riddickgame.com/us
хардуер	Pentium 1.8 GHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9.0
платформа	PC, Xbox

изма, които избират точно този момент, за да се покажат и съвсем да допринесат за заплитането на историята и развитието на геймплея.

Шутингът

На пръв поглед Хрониките са типичен шутър. Разглеждате света през светещите в синьо сияние очички на бате Вин (дори понякога полигонното му алтерего изглежда по-добре от оригинала и се почти по-малко) и само в някои моменти камерата елегантно се отмества и ни го показва в цял ръст. Последният трик доста помага за сближаването на геймъра с героя. Във взискателността си към детайлите програмистите са стигнали дотам, че ако погледнете надолу, ще видите весело потропващите си в снегаботушки. Малък минус – не можете да се простреляте в крака. Винаги се отмества на милиметър от мерника. Явно не е предвидена опцията The Chronicles of Riddick да се играе от мазохистично настроени хора. :(

Но да се върнем към действието от първо лице. Първото ви оръжие са юмруците. Отново вълната на скептицизъм и неодобрение се надигна в мен, но само до момента на първата ръкопашна схватка. Хрониките



разполагат с най-добрата hand to hand бойна система за FPS. Можете да блокирате и да нанасяте различни прави и странични удари, ъперкътчета и захвати. Камерата, а и героят ви, се "заключват" към опонента, докато сте достатъчно близо до него и схватките са доси забавни. По-нататък ще можете да се екипирате с боксове и остриета (отвертки, скалъпени от затворници ножове и други), боздугани и палки и отново да използвате същото разнообразие от удари. Дори ако сте малко по-маниашки настроени, можете да си измислите и изпълните комбота от няколко тупаника.

От друга страна, огнестрелният ви арсенал не е много богат. Имате зверски точен пистолет, пушка-помпа и автоматична карабина. Но пък с вродените си способности да zoom-ва двойно Ридик може да превърне всяко едно от пушкалата в снайпер. Имаме също така зашеметяващ пистолет, позволяващ ви да наелектризирате жертвичката и после да я скъсате от ритници и гранати.

За да запазят интерфейса максимално чист и усещането от геймплея по-пълно, е приложена хрумката с визуализирането на резерва от муниции на дисплей на самото оръжие.

Стелтът

Още в самото начало, когато издебвате един гард и му прекършвате вратлето, ще разберете, че зад хрониките се крие доста повече, отколкото се предполага на пръв поглед.

В играта са интегрирани адски добре сървайвъл- и стелт-елементи. Както и сами се досещате, хипердобре охраняван затвор не е място за разходка с голям арсенал и дори в моментите, в които ще получите фалшивото усещане, че няма какво да ви се опре, сценаристът умело ви сритва между бедрата и ви набутва обратно в реалността, в която затворник беглец не е супермен, а просто подгонена жертва. Дори да подминем факта, че пушкалата са генетично кодирани, на няколко момента ще губите цялото си въоръжение, а има и ситуации, в които просто е нечовешко и невъзможно да продължите с дулото напред. В такива мигове най-верният помощник на Ридик става тъмнината. Отново с цел опростяване на интерфейса индикаторът на това колко добре сте скрити, е заменен с посиняване на екрана. За да се възползвате напълно и от една от дарбите на Вин – сияещите му очи, често ще ви се налага да разстрелвате в типичен Splinter Cell стил всякакви източници на светлина. Прокрадвайки се зад враговете си, ще можете да им извивате вратовете, а ако ви усетят и се обърнат към вас, след кратко боричкане да насочите дулото на собственото им оръжие към каската им и да натиснете спусъка.

В тази графа влизат и акробатичните номера на героя ни. Ридик може да се прокрадва из сенките, да пълзи по ръбовете на стени и да минава по тръби над враговете си. От друга страна, дизайнерите са усетили правилно кога шмугването из сенките може да ви дотегне и умело изместват стелта с изпълнен с адреналин екшън. Последният на моменти дори изненадва с наситеността си, а когато получите шанса да подкарате един от екзоскелетите, дори и за кратко ще се почувствате като истински терминатор.

Тук-там се прокрадват и хорър-елементчета, когато се спускате в Дупката например. Особено в началото, когато не можете да разчитате на подобреното си зрение (скофтващо се брутално при малко по-силна светлина) таралянкането из потискащо тесни коридори и отстрелването на кретащите към вас зомбясали затворници може да ви докара няколко истерични подскока. И точно когато копнежът за осветените коридори на затвора започне да става наистина силен, историята отново ви завърта и изпълнява желанието ви.

Адвенчър?

През доста голяма част от играта няма да сновете безцелно, тренирайки огневите си умения. Играта е пълна със завършени и добре изградени образи и характери. Повечето NPC-та си имат собствена история и отношение към вас. Ще получавате дребни задачки, които по желание можете да изпълните, а с придобитите долари да закупите ново оръжие или бонус материали.

Кастингът за главните персонажи също е доста успешен. Освен визията бате Вин е дал на играта и гласа си, както и често появяващия се на MTV-сцената Xzibit. По този начин Ридик успява да влезе под кожата ви. Не знам дали това се дължи на самата му същност или на дребните детайли изграждащи неговия образ. Най-запомнящи се са кратките му, култови реплики, произнасяни с гробовен глас, дори и в най-напечените ситуации. Просто на пича не му пука за нищо и никого. Той е абсолютен егоист, необременен с модерните достойнства и чувства за чест, скапали не един и друг персонаж от иначе яки игри и филми. Bad Boy имиджът, който налага, е меко казано пристрастяващ и насажда в съзнанието ви идеята колко хубаво всъщност е човек да изкарва поне по 5 часа седмично във фитнеса.

Визуалната шашканица

Първите няколко минути, прекарани в компанията на Хрониките, породиха в мен съмнението за набързо спретната с Doom 3 енджина игра. Разкривайки се постепенно в пълния си блясък, на повърхността излезе един доста интересен факт. Перфектната картина всъщност се дължи не на мозъците от ID, а на до болка модифицирания и изстискан до последно енджин на едно предишно заглавие на Starbreezer Studios, наречено Enclave. Сигурно не сте забравили тази доста приятна аркадна 3d person тупалка, в която с меч и лък отнасяхме орди от фентъзи гадове. Наистина визията е много повече от добра – динамични сенки и осветление, адски добри модели на персонажите и перфектни анимации на движенията им. Всичко е реалистично и на моменти по-красиво от самия филм.

Враговете в Хрониките са доста хитри, никога не застават на открито и ако ви забележат, правят всичко възможно, за да ви обстрелват, без да ви дават и миг почивка от укритията си. Това в комбина с малкото здраве, с което разполагате, ги прави наистина достойни опоненти. Ако не внимавате и не раздадете правилните хедшоти в правилния момент, ще си гледкате на воля Loading прозореца. Е, ИИ-то си има моменти, в които се дъни, особено в стелт частите от геймката. Пък и гардовете не забелязват сянката, която оставяте по стените, но последното е по-скоро глезотия...

Та за енджина ставаше дума. Докато се разхождате из по-малките помещения и се тупате с крошета, всичко си върви по вода, но в момента на първата престрелка след няколко неуспешни опита да я завърша с положителен за героя ми край, бях принуден да смъкна всички детайли на Medium. От друга страна пък, играта се държи невероятно добре и на компютър с минималните изисквания, но в този случай придоби коренно друг образ и някакси загуби от своето очарование.

На финал

Като цяло Хрониките напомнят наймного за втория Deus Ex, но с по-динамични престрелки и значително по-мрачна атмосфера. Най-голямото качество на тази игра е, че представи пред PC публиката нов антигерой, а от Blood насам си имаше нужда от такъв. В същото време тя е и кадърно направен порт на X-Box версията, като под кадърно разбирам в пъти по-добра графика и добавената възможност да управлявате екзоскелет. Всъщност цялата игра се изгражда от множество малки и изпипани до перфектност детайлчета, които, взети заедно, кефят на макс.

Георги Панайотов

как? да получите своята картинка, мелодия, лого, анимация или тема

За едноцветни лога и монофонични мелодии

1 Изпратете като SMS кода на избраното от вас лого или рингтон на **тел. 1100** (за абонати на M-Tel и Globul), като добавите съответната буква след него:

A за Alcatel
N за Nokia
S за Siemens
Sm за Samsung

Цена на SMS - *1.00 лв. без ДДС.*

За цветни лога, картинки, теми, анимации и полифонични мелодии

1 Изпратете като SMS кода на избраната от вас мелодия, цветно лого, картинка, анимация или тема на **тел. 1200** (за абонати на M-Tel и Globul) без значение какъв е телефонът ви. Чрез SMS ще получите парола.

2 Отидете през телефона на адрес **wap.hicomm.bg**, въведете паролата в отвориилото се празно поле и натиснете next. **Цена на SMS** - *2.00 лв. без ДДС.*

> Поддържаните телефони са по официални данни на производителите и списание HiComm не носи отговорност за специфични според пазара софтуерни версии.

> Поддържаните модели GSM телефони можете да намерите на сайта на списанието www.hicomm.bg

> На адрес wap.hicomm.bg можете да проверите настройките и възможностите на вашия апарат с безплатните ни предложения за картинка и мелодия.

Ludnica.bg

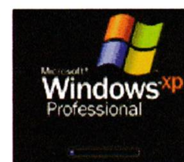
мелодии

GSM 1200mono	GSM 1200poly	
INVNRM	INZXJP	**James Bond**
INHUEM	INZMTP	**Pulp Fiction**
INJKXM	INJKXP	**X-Files**
INEFPM	INZEXP	**Детство мое**
INQXVM	INJEMP	**Krokodila Gena**
INXPFM	INHVFP	**Red Army Kalinka**
INUNSM	INTDFP	**Eagles** - Hotel California
INGQKM	INTYGP	**Lil' Jon & The Eastside Boys** - Get Low
INANQM	INDEXP	**50 cent** - P.I.M.P
INUBUM	INJUEP	**Benny Benassi** - Satisfaction
INSWTM	INDWUP	**Ludacris** - Move Bitch
INDHUM	INJVKP	**Deep Purple** - Smoke On The Water
INYFDM	INSWUP	**KMC & Sandy** - Get Better
INNFSM	INDHUP	**James Brown** - I Feel Good
INSXGM	INFHDP	**Lorna** - Papi Chulo
INUUVM	INTZZP	**Metallica** - Unforgiven
INAUTM	INURFP	**Таркан** - Дуду
INTDWM	INYTKP	**Rolling Stones** - Satisfaction
INPFYM	INTQRP	**Aventura** - Obsession
INAATM	INYVWP	**Ball Face** - 8-ям облак
INYDCM	INJERP	**D2** - Две следи
INQMYM	INYFDP	**Г-н 100 Кила** - Баунс
INXHKM	INVMSP	**Руши Видинлиев** - Ти беше
INVBBM	INYCWP	**Каффе** - Вместо мен
INPVGM	INUYTP	**Мишо Шамара** - Фенки фенки
INRQNM	INWBZP	**Usher & Ludacris** - Yeah
INQBVM	INPFYP	**Britney Spears** - toxic
INYVAM	INWSFP	**Sugababes** - Too Lost In You

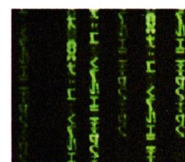
анимации

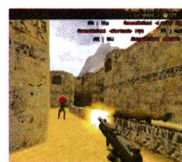
GSM 1200

128x128 пиксела



INJVKA


INJERA


INYBDA

INMTFA

INPVHA

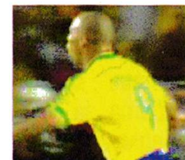
INBJZA

INPFPA

INJEMA

INCFQA

INYVWA


INDQHA

цветни картинки

GSM 1200

INSAPC

INCZMC

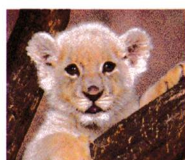
INNDBC

INPDVC

INRWDC

INSBFC

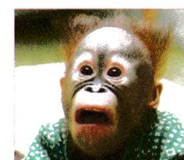
INATWC


INSBHC

INYRJC

INBJZC

INHFTC


INFSMC

INKCMC

INHVFC

INVCGC

INQTKC

INTEMC

INJACC

INZZUC

INZBEC

Очаква ни война от ново измерение

BLITZKRIEG II

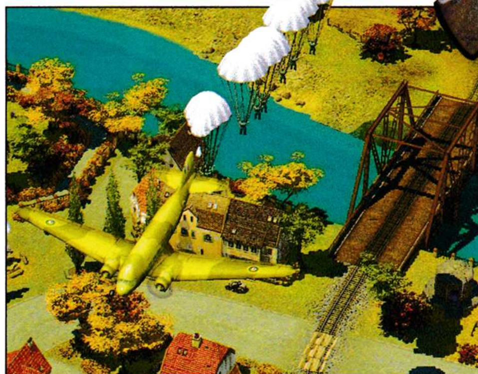
Преди повече от две години се появи първата игра от поредицата Blitzkrieg. Тя започна бавно и методично да се катери по стълбичката на успеха и скоро се превърна в сериозен опонент на дотогавашния колос при стратегиите, посветени на Втората световна война, наречен Sudden Strike. Последваха три експанжъна: Total Challenge, Burning Horizon и Rolling Thunder. Първият беше по-скоро нещо като „предястие", което да подготви феновете на играта за втория адон. Burning Horizon предложи около петдесет нови единици, 8 нови задачи, пресъздаващи истински битки от войната в Пацифика, и много други – списъкът е дълъг. А за третия експанжън можете да разберете нещо повече, ако отгърнете следващата страница на списанието...

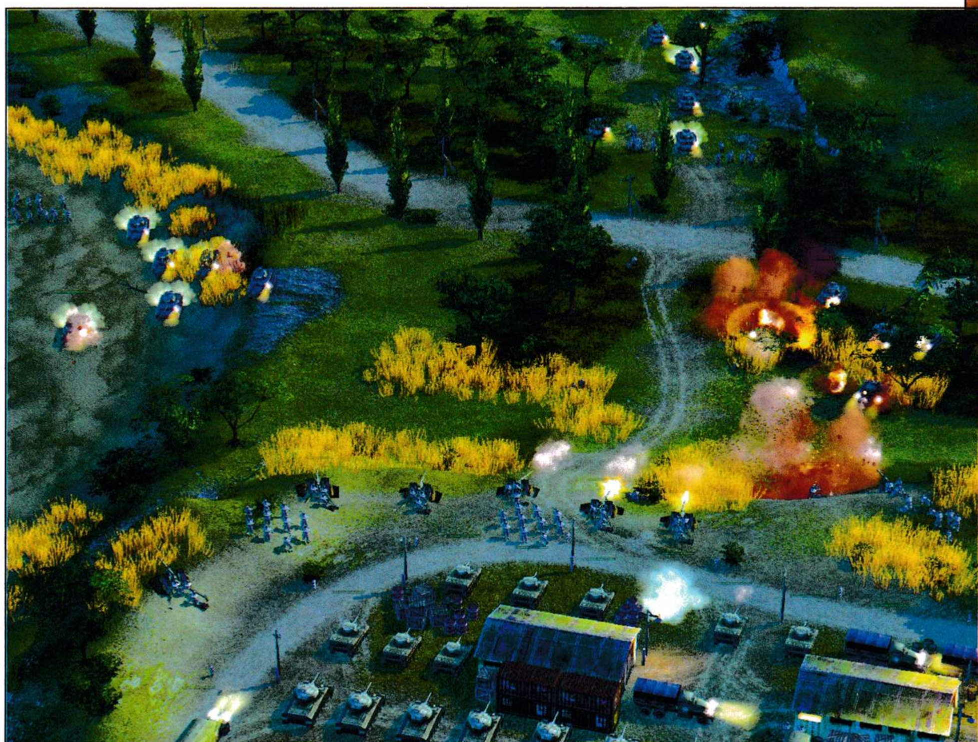
Естествено е толкова успешна игра да има и подобаващо продължение, а именно Blitzkrieg II, което CDV се подготвят да издадат в най-скоро време. Затова сега е моментът да пристъпим към

новостите

във втората част на играта. Преди всичко хората от Nival Interactive са решили да преминат изцяло в 3D измерението.

REALTIME STRATEGY	
издател	CDV Software / Nival Interactive
сайт	http://www.nival.com/blitzkrieg2
излиза	първо тримесечие на 2005 г.
платформа	PC





Сега вече ще може да се наслаждаваме изцяло на триизмерни терени и единици. Разбира се, всичко това е подплатено с добро (или поне така обещават дивелъпърите) рендване. Добавена е и опция за приближаване на изображението. Лично аз, като съдя по screenshot-овете, съм доволен от показаното.

Както своя предшественик, и Blitzkrieg II ще ви предложи мисии, пресъздаващи реални битки – Окинава, Филипините и други. Сега вече авторите обещават нощни мисии и такива, които да се водят по крайбрежието – например да щурмувате даден бряг или пък да организирате неговата защита. Във втората част ще можете да играете от името на Съюзниците (техни представители тук ще бъдат само САЩ и Великобритания), на Германия и на Съветския съюз. И все пак в различните мисии ще срещнете армиите на Франция, Италия и Япония. Също така създателите на играта обещават, че сами ще може да решавате в кои битки да участват армиите ви като това ще има въздействие върху хода на цялата война.

Освен всичко друго в някои мисии ще има и optional objectives, които ще бъдат свързани с други задачи. Например в една мисия може да решите да нападнете първо летището на противника или да си действате по план. Ако изберете втората възможност, то тогава врагът ще има абсолютно въздушно превъзходство през цялата кампания. Но най-важното нещо във втората част е, че ще можете да получавате повишения във военната си кариера, които ще ви дават достъп до още единици и определени бонуси. Като крайна цифра за брой на мисиите е определено числото 60, което е предостатъчно много.

Енциклопедията с бойните единици

също значително ще е набъбнала. Очакват ни около 300 машини и 60 вида пехота. Ще имате възможността да управлявате не само наземни части, но и въздушни и морски. Преди самолетите се появяваха, просто за да пуснат някоя и друга бомба, а сега ще може да ги управлявате собственоръчно. В хангара ще присъстват не само обикновени бойни аероплани, но и бомбардировачи и щурмови. В списъка с корабите ще присъстват

всякакви "корита": от най-малките десантни лодки до големите и унищожителни крайцери.

Повечето от единиците ще са силно променени и модифицирани спрямо досегашните си версии. Например Nival обещават да направят изцяло нови японски юнити. И както е модерно напоследък, воините ви пак ще трупат опит в хода на мисиите, а също така ще могат да се облагодетелстват от стратегическите сгради и позиции по бойното поле. И като споменах за стратегическите сгради, нека да довърша. Те ще представляват различни летища, пристанища, гари, мостове и т.н., чрез които да докарвате подкрепленията си по суша, въздух и вода или, разбира се, да се евакуирате. Освен това тези позиции ще ви дават определени бонуси и достъп до дадени единици (ако например завземете летище, ще може да докарате изтребители или бомбардировачи).

Трябва да се спомене, че вие сами ще определяте какви подкрепления да получавате – самолети, кораби, пехота, броня (разбирайте танкове) и т.н. В началото на всяка мисия ще имате определен брой повиквания на подкрепления. Разбира се, ще имате и лимит, който ще зависи от ранга на генерала ви. Да не забравяме и една много важна новост – героите. Те ще са реални личности от войната като Василий Зайцев (прочут руски снайперист от Сталинград), Майкъл Уитман (един от най-популярните и успешни танкови командири във войната), 101-ва въздушнопреносима щурмова дивизия (известна повече като Screaming Eagles) и много други. Героите ще са на принципа „един войник - една армия", но за да получите достъп до тях, вашият генерал ще трябва да е понатрупал доста медали и звезди по пагоните си.

Друго важно нещо е

реализмът

в играта. Сега вече единиците няма да могат да стрелят през сгради – ще трябва да ги заобиколят. Далекобойността на артилерията и бронираната техника ще бъде значително увеличена. Преди един танк не можеше да стреля десетина метра пред себе си, но сега авторите обещават, че снарядите ще могат да стигат дори и до другия край на картата, ако има пряка видимост.

В миналата част на Blitzkrieg не можеше да строите сгради. Някои фенове доста негодуваха заради това. От друга страна, това можеше да развали играта. Ето защо Nival Interactive са се решили на едно компромисно решение. Ще може да изградите защитни линии, мостове или да „засадите" минно поле. Това, разбира се, става с помощта на инженерите. Със същите юнити ще може да правите обратното – да рушите мостове, за да забавите противника си, или да разчиствате мините на пътя на пехотата и танковете си.

И за да не ви е скучно, след като изиграете кампанията, Nival Interactive са предвидили още няколко възможности. Това първо са скърмиш картите, които са своеобразна тренировка за мрежовата игра (която, между другото, обещава да е доста интригуваща). На второ място идва multiplayer-ът, който ще може да провеждате online на специално посветен сървър чрез автоматична система за подбор на противник – подобно на Blizzard-ския Battle.net. Хубавото е, че ще има дори и ранглиста, тъй че ще може да видите кой наистина може да играе и кой - не. Няма да е пропусната и възможността да цъкате и през LAN. И най-накрая, ако ви се занимава - ще може да хванете editor-а на играта и да си направите свои собствени мисии.

Сега, разбира се, че идва най-важният въпрос: кога излиза тази обещаваща стратегия? Авторите искат да изпипат всичко до най-малкия детайл, въпреки че ги припират със срокове. Обаче те обещават да се вместят в тях, а именно до края на първата четвърт на 2005 година. И все пак някои фен сайтове твърдят, че играта ще излезе не по-късно от февруари!

Кирил Илиев

Мдам, CDV малко се пооляха. В смисъл: вижте какво става, издадоха по мое мнение най-добрата стратегия на тема Втората световна и след това близо година и половина ни се чу, ни се видя нещо на тема Blitzkrieg. Не и на официално ниво. Мод групите се бяха разжужали като пчелен кошер на пролет. След няколкото плахи опита да се спретне кампания изведнъж те отприщиха дълго сдържания си потенциал и картите заваляха. Последва първият неофициален експанжън, после фен групите така се засилиха и умножиха, че за броени месеци се проведоха маса онлайн турнири. Първо Русия, а по-късно – и цяла Европа, отново забушува със страстите на най-великия конфликт на миналото столетие. Най-накрая прозрението осени и самите издатели. След няколко кратки мейла от маркетинговия отдел започна да се работи и по втората част на играта. Докато чакаме пък заваляха експанжъните. Това е второто официално продължение на Blitzkrieg и този път отново ще се изправим срещу нацистите.

В момент, когато на Хитлер започва да му пари под топките...

За разлика от първия експанжън, завлякъл ни дълбоко в африканските пустини и прекарал ни през великите танкови сражения на Тобрук, Ел Аламейн и Газала, Rolling Thunder се захваща с едни от по-малко експлоатираните теми. Наистина първата ви мисия също ще ви отнесе на Черния континент, но само за да създадете плацдарм за бъдещата инвазия на Италия. Както внимавалите в часовете по история знаят, след като на Ервин Ромел му наритват дупарата в пустинята, а Мусолини се прави на отворко пред Батко Мустакатко (a.k.a. Адолфо, както маминка му е казвала), съюзниците откриват трети, южен фронт, където да започнат настъпление. Водени от генерал Патън (по-късно на негово име е кръстен един от най-експлоатираните и успешни по време на виетнамската война US танкове), янките нахлуват в Сицилия.

Операцията Хъски

дублира по план и изпълнение доста по-известния нормандски десант. С тази разлика, че спагетоядците по това време имат малко по-малко желание за бой от кокошка в разплодителен сезон и малките немски гарнизони дават основния отпор. В крайна сметка Патън с дружинката си Шърмъни успява криво-ляво да се добута до Берлин, където Висшето командване му резва крилцата и предоставя на руснаците бонуса първи да развеят знамето си над Райхстага. Е, ако знаеха, че този на пръв поглед безобиден акт ще определи хода последвалата почти половин столетие Студена война, едва ли щяха да го допуснат, но това е тема на една друга история за друга игра.

Така че стягайте си познанията за това как се използват танкове и турбоснайперисти и се подгответе за добре прицелен удар под пояса на хитлеристка Германия в новата кампания за Blitzkrieg.

Янки SUX!

Всъщност изборът на кампания изобщо не е случаен. Почти през целия ход на

Нищо ново, но пък старото си е все така добро

REALTIME STRATEGY

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Nival Interactive / CDV
сайт	www.cdv-blitzkrieg.com
хардуер	Pentium 700 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9.0c
платформа	PC

войната немската бойна техника се надбягва за първото място с тази на братушките, докато американците, освен на ниво флот и авиация, не блестят кой знае колко. Е, да – имат Пършинг танкове, но я помислете кога ги вадят и колко на брой са снесени в Европа. А Шърмъните са били известни повече с хилядите си модификации и печалния разстрел, който Тигрите са им причинявали. С други думи, кампанията умело ви поставя в такива исторически схватки, в които ще се изправяте срещу "гениалните" произведения на италианските тракторни заводи и изтеглени от Африка Панцери двойки, тройки и тук-таме по някоя четворка, да ви насолява с 85-милиметровото си оръдие.

Няма да споменавам, че появата на Тигър най-често е последвана от масово отстъпление и молитва да не ви гръмнат безценното елитно майорче, което сте кътали последните няколко мисии. В общи линии въоръжението на американците се изчерпва с гореспоменатите Шърмъни (+ една нова модификация с по-голямо оръдие и 115-милиметрова броня), и няколко нови самолета. Естествено, фигурират и оръжията от предния експанжън – малокалибрени самоходни и стационарни батареи. За последните е нужно само да се каже, че най-доброто нещо от арсенала на италианците е

самоходното пушкало Семовенте

което макар и да докарва донякъде ударната способност на Щурмгешулца, разполага с почти хартиена броня.

Затова пък във въздуха американците рулират и то яко. Не че самолетите им са чак толкова добри, просто ще можете да викате въздушна поддръжка почти постоянно и докато не ви свалят машините. Затова, преди да прибегнете до използването на вашите железни орли, почистете добре със снайперисти терена от всякакви форми на ПВО живот.

Подобрени, в сравнение с предишните части, са и парашутните войски. Вече могат да залягат, а снайперистите са почти невидими за врага, докато не атакуват. Но основното качество на парашутистите си остава способността да замерят бронетехниката с гранати и то с бързината, с която Гроши трошеше чаши в "Биг Брадър" преди да го изгонят. Освен това са порядъчно точни и изнасят без много зор равно по брой подразделение вража кашимерия.

Ех, Палермо, ех, Рай, ех, мамицата им свинска и на германците!

Всъщност не предлагайки кой знае какви нововъведения в броя и количеството единици и циклейки все още на силно остарелия (но въпреки това много красив за възможностите си 2D енджин), Търкулващата се Гръмотевичка (Rolling Thunder) се опитва да изсмуче всичко от пръстите си на ниво геймплей, за да привлече вниманието. И го постига! Първо: за мен това е най-добрата стратегия на тема Втората световна, второ – с най-добрия и реалистичен физичен и боен модел. Знаете ли, че в реалността съществува терминът "Потенциал на пробивност" или – казано по-просто – броня с каква максимална дебелина може да пробие даден снаряд. Тоест – един Панцър 2, с 20-милиметровото си оръдие, може да си стреля в продължение на седмица по 70 мм-та броня на Шърмъна и просто да ѝ дращи боята. Затова този танк, никога, ама никога, няма да има шанс в подобна схватка. Точно така трябва да си бъде, а не да се правят изгъзици с damage системи, при които да се сваля по малко от бронята като в Codename Panzers например – не е реалистично.

Втората точка за Blitzkrieg-а (всъщност те са две) е невероятно детайлният терен, всички малки обекти и обектчета по него, прекрасно деформиращият се ландшафт и няколкото десетки различни сгради. Това ниво на детайлност, уви, излиза отвъд границите на разумните системни изисквания, ако се притвори в триизмерна среда. На второ място това е мултито. Официалните сървъри на Nival са буквално препълнени и на моменти могат да конкурират дори Battle.net. Предимно се цикли (не е голяма изненада) от руснаци и германци. Адски забавно е да се включиш с някой Ханци и да стъпате в 2 vs. 2 игра Сава и Льоха при Курската дъга или пък с братушките да сгърчите Йохан, завладявайки Норвегия. В този експанжън нет-кодът и възможностите са оптимизирани на макс, а огромният брой противници и карти в Интернет допринасят допълнително за разнообразието на играта.

Георги Панайотов

Баланс на силите

Преди броени дни в Las Vegas на Consumer Electronics Show (CES) компаниите EA Games и Digital Illusions официално представиха ранна бета версия на дългоочакваня онлайн мултиплейър шутър Battlefield 2. Както може да се очаква, новата игра предизвика небивал интерес на изложението. Все пак говорим за наследника на една от най-успешните 3D-екшън поредици от първо лице. За щастие на нас, феновете, любопитството ни беше задоволено с подобаващо количество информация. Определено мога да кажа, че култовият продукт пристига с изключително много новости, някои от които звучат дори екзотично.

Когато през 2002 на сцената се появи Battlefield 1942, той завладя сърцата и умовете на геймърите с две неща: зарибяващ екипен геймплей и класически бойни машини от Втората световна война. Две години по-късно успехът беше продължен с излизането на Battlefiled Vietnam, посветени на едноименната война от 60-те години на миналия век. Тук нещата бяха изведени почти до съвършенство. Следвайки логиката на развитие на поредицата, би трябвало да заключим, че Battlefield 2 ще ни пренесе някъде в нашето съвреме. И почти ще познаем. Истината е, че ще се озовем в близкото бъдеще. В тази фиктивна реалност светът е разделен на

три големи враждуващи блока

Първата сила, разбира се, е САЩ. Предимствата и недостатъците на нейната армия са добре известни на всички запалени геймъри. В този конфликт тя ще се ползва от последните достижения на своята военна индустрия. Следващата държава е Китай. По технологична мощ тя вече не отстъпва на Щатите. Или поне според авторите на играта. В нейния арсенал влизат най-модерните оръжия, някои от които са все още прототипи. Третата страна в тази глобална война е въображаемият Близкоизточен съюз. Той е съставен от съществуващи сега арабски държави, които са преценили, че обединени по-лесно ще се справят с предизвикателствата на бъдещето. Ако си мислите обаче, че тази коалиция не е добре въоръжена, дълбоко се лъжете. Благодарение на богатите си запаси от петрол, войската ѝ е снабдена с най-доброто на пазара, включително няколко европейски образци.

MULTIPLAYER FPS	
издател	EA
сайт	http://www.eagames.com
излиза	март 2005
платформа	PC

В Battlefield 2 на ваше разположение ще са повече от 30 машини. В това число се включват различните танкове, хеликоптери, хувъркрафти, изтребители и помощна техника. В бойните действия ще можете да вземете участие на страната на американците или на техните опоненти от Китай и Близкия Изток. Ключовата дума в новата игра определено е "баланс на всичко". На картите, на оръжията, на бойните машини и на способностите. Явно разработчиците добре са се поучили от предишните две серии и няма да позволят силов превес на някоя от враждуващите фракции.

Това особено добре си личи при представянето на нивата. В двете основни кампании ще имате възможност да пуцате на 11 различни карти. Всяка от тях е съобразена прецизно с особеностите на специфичния релеф и климат. Ще водите сражения в тотално различни географски области. В Близкия Изток ще преминете през блатата около Al Basrah, пясъчните плажове на Оман, планините на Северна Сирия, мочурищата по крайбрежието на Червено море в Йемен и бреговете на Персийския залив. Сблъсъкът между САЩ и Китай ще се води основно в Манджурия.

Голямата новост са трите варианта на всяка карта

Те са създадени за 16, 32 или 64 играчи. Тази диференциация отново е в името на баланса. В зависимост от броя на участниците се редуцира и количеството опорни точки и техника, както и големината на нивата. Това със сигурност ще избегне повторението на някои неприятни моменти от пре дишните части, като например голямото ниво Gazala, което изглеждаше пусто и скучно с малък брой хора. Или Берлин, който беше чудесен за 16 човека, но със 64 се пукаше по шевовете. Това първо по рода си нововъведение в мултиплейър шутърите реша-

ва този проблем окончателно.

Дойде мигът да се спра по-подробно на визуалните достойнства на играта. Battlefield 2 ще използва

съвсем нов графичен енджин

Благодарение на него мулти-феновете ще могат да се насладят на реалистично забавление, както никога досега. Подобрените характеристики в енджина на геймката ще доведат до повече детайлност при техниката, играчите и сградите. Физиката на заглавието също е претърпяла завидна еволюция. Почти цялата ви обкръжаваща среда може да бъде разрушавана. Приятно нововъведение е възможността оръжията ви да пробиват различните материали в зависимост от конструкцията им. Вече няма да е все едно дали се криете зад сандък или стена. Играта ще притежава и система за невероятни динамични сенки и осветление. Ще бъдем приятно изненадани и от няколко спецефекта като въздушната струя от хеликоптерите и разтърсването, когато до вас се взриви нещо. Дори само от скрийншотовете ясно се вижда, че в графично отношение Battlefield 2 ще е сериозна крачка напред спрямо предшествениците си.

7 класа бойци

Следващата новост е свързана с класовете войници. Освен вече познатите assault, sniper, medic, combat engineer и anti-tank, са добавени и още два – special ops и heavy weapons. Първият от тях притежава лека бронежилетка и автоматично въоръжение с малък обсег, но за сметка на това е изключително бърз и маневрен. Специалните му умения включват унищожаване на вражески съоръжения и маркиране с лазер на потенциални цели за бомбите или ракетите с лазерно насочване. Вторият клас е със съвсем противоположни характеристики. Той има на разположение тежка картечница с голям обсег и значителен запас от амуниции, които може да оставя за съекипниците си. Заради своето снаряжение той е бавноподвижен, но това се компенсира от масивната му броня. Увеличеният брой типове войници със сигурност ще задоволи попълно изискванията на феновете.

Следващите няколко екстри пряко влияят върху развитието на геймплея, а някои от тях звучат дори екзотично. Ще започна със

системата за израстване на героя

Изкачването по стълбицата от новобранец до генерал ще бъде съпроводено с отключването на нови оръжия и печеленето на медали. Точки ще се дават не само за фрагове, а и за добро справяне с конкретните задачи на всеки клас войник. По картите на новата игра вече няма да има снабдителни точки. Припаси ще могат да оставят инженерите и тежката пехота. Вместо медицински пакети геймърите ще трябва да разчитат единствено на лекарите, които за късмет си носят дори дефибрилатори.

Battlefield 2 ще има напълно интегрирана статистическа система за създаване на кланове и следене на ранговете. Тя ще следи всеки от двата отбора да притежава squad leader (обикновено играчът с най-много точки), който, освен да дава заповеди чрез усъвършенстваното си командно меню, ще може да превръща машината си в respawn point.

Дойде моментът да ви разкажа и за най-странното и същевременно най-напредничаво нововъведение в геймката.

Всеки тим ще може да избере едноличен Командир

Той няма да участва пряко във военните действия и ще гледа играта “отгоре”, точно както при стратегиите в реално време. Неговите главни способности са четири – да извършва сателитно сканиране на местността и така да преценява позициите на врага, да насочва артилерийския огън, да спуска от въздуха припаси и да управлява шпионски безпилотен самолет. С две думи: основната задача на този играч е да ръководи и координира действията на обикновените войници на бойното поле. Мисля, че ще е вълнуващо да се види в реални условия как действа тази първа крачка към появата на нов смесен жанр.

След изброените по-горе новости съм сигурен, че всеки се е убедил в иновативността на бъдещата геймка. Явно целта на EA Games не е просто да смаже конкуренцията, а да постави нов стандарт при онлайн-шутърите. Предвиждайки ожесточените сражения, разработчиците са добавили една последна екстра – Battlefield TV. Това е интегрирана система за запис на битките, която дава възможност впоследствие героичните моменти да се гледат и разменят между феновете.

Димитър Трифонов – Димо

Atari все повече ме разочарова с всяко следващо заглавие от техния каталог, излизащо за PC. Уточнението "за PC" в случая е важно, защото, както вече сигурно сте се убедили, на конзолния фронт често излизат страхотни игри, които биват осакатени до неузнаваемост при прехода си към персонален компютър. Книги от тази поредица пък има и на българския пазар. Донякъде Demon Stone (DS) е точно такова заглавие – PS2-геймърите пощуряха по него, но имам чувството, че по пътя от телевизор към монитор нещо е изпаднало от кутията на играта и безвъзвратно се е загубило.

Може би светът на "Forgotten Realms" ви е познат. Писателят Р. А. Салваторе, автор на голям брой книги, посветени на тази реалност, е отговорен и за сценария на DS. Докато играете обаче, случващото се на екрана по-често ще ви напомня за една друга вселена – тази на Властелина на пръстените. Защо ли? Ами авторите на DS от Stormfront са главните виновници за появата на Lord of the Rings: The Two Towers от каталога на ЕА. На моменти двете игри си приличат като две капки вода, дори единият от героите подозрително наподобява Арагорн. Въпреки че Demon Stone се рекламира като ролева, не се лъжете! Тя е един

абсолютен, чистокръвен hack'n'slash!

Вярно, събирате точки опит и пари, с които си купувате разни предмети след края на нивото, но само заради това да се твърди, че DS, е RPG, е просто смешно. Единственото, което се изисква от вас по време на игра, е да влезете с героите си (трима на брой, подробности – малко по-надолу) в някоя стая, пещера или някаква друга дупка и да избиете всичко, което шава. Последната заклана гад отключва по някакъв начин пътя ви напред. Още петшест такива стаи и идва бос, който обикновено може да бъде изгърбен само с някакъв специален трик. След убиването му идва краят на нивото и това е. Ако тук има някакви ролеви елементи, то поне аз не ги виждам. Като стана въпрос за край, наум ми идва една друга особеност на играта – тя е невероятно кратка! Без да си дава много зор, човек може да я превърти за един-единствен ден, че и за по-малко. Е, ако това не е обида за геймъра, не знам кое е...

При все че игрицата има какво да покаже. Историята разказва за борбата между два могъщи демона, които воюват за правото да плячкосат света Faerun. За да ги спре, магьосникът Келбен Блекстаф ги затваря в митичния Demon Stone, където двамата да продължат битката си, уморявайки се взаимно, като никой от двамата не позволява на

HACK'N'SLASH RPG

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Atari/Stormfront
сайт	http://www.atari.com/demonstone/
хардуер	Pentium 1 GHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows 2K/XP, DirectX 9.0c
платформа	PC, PS2, Xbox

1 DVD

другия да излезе. Единият от двамата затворници обаче има малко по-различни планове... Минават години. Трима воини, принудени да напуснат по една или друга причина дома си, се срещат уж случайно на бойното поле и решават да обединят силите си срещу злото. Впоследствие се оказва, че всичко е било част от подъл план двата демонични лорда да бъдат освободени от магическия им затвор.

И така тримата герои са последната надежда на Faerun. Боецът Ранек е единственият оцелял след нападение на троли в малкото градче Незме. Специалист в боя с мечове, той е "танкът" на групата. Отнася основната част от гърча, но също така често отвява най-голям брой противници. Когато не може да достигне неприятелите си, ги разсича на две с метателните си брадви.

Вторият член на групата е полуелфката Зай, изгонена от селото си заради недоверието на жителите му към смесената ѝ кръв. Тя не си пада по директните мелета, а разчита на тъмнината и своите

sexy stealth attacks

(според сайта на играта :)). Уменията ѝ да се слива със сенките са впечатляващи, но дори те бледнеят пред способността ѝ да убива враговете си с единствен удар, веднъж озовала се зад гърба им. С малко по-прецизно управление убийцата може да се превърне в найсмъртоносният персонаж от групата ви.

Третият герой е Илиус – единственото дете с магьоснически наклонности в семейството на рицари. Той е изгонен от баща си, защото е поел по пътя на магията, вместо по този на меча. Въоръжен с верния си жезъл, Илиус изобщо не е лош боец, но силата му е в мощните заклинания, които стоварва на главите на противниците си. Тъй като неговите "амуниции" никога не свършват, той е най-подходящият избор за бой на далечно разстояние.

Добра идея е възможността в произволен момент да управлявате който от персонажите искате. На някои моменти дори е задължително, защото се изискват специалните умения на някой от групата, за да продължите напред. Например при битките с босовете, които са едно от най-интересните неща в играта. Откъм геймплей Demon Stone е доста добра, въпреки че неспирните сражения с орди врагове могат да са отегчителни на моменти.

Но основният проблем далеч не е в начина на игра. Далеч по-кофти стоят нещата с техническите характеристики. Вече сигурно сте разбрали, че Demon Stone първоначално е създадена за конзоли. Портването е поверено на трета компания на име Zono, в резултат на което се е получила ситуация тип: "Много баби – хилаво дете". Орките от Zono (защото не вярвам да са хора) са свършили работата си доста зле. Първо играта се пръска по шевовете от бъгове, като един от тях за малко не попречи и на написването на тази статия. Ако мислите, че преувеличавам, просто посетете форума на Demon Stone, където всяка втора тема е оплакване от различен вид "буболечка". Например: джитката явно има генетична непоносимост към nVidia, защото, ако имате видеокарта от въпросния производител, шансът да закъсате с някой бъг и да не можете да продължите напред е поне 90%. Мислите си, че поне потребителите на Ati са пощадени? Не-е, при тях времето за load между нивата е достатъчно, за да могат група маймуни да еволюират в хомосапиенси, след което да се самоунищожи посредством ядрени оръжия. За използването на мишка отново само ще мечтаем – няма я дори в менютата. Единствено се използват копчетата ѝ за нанасяне на удари. Сейв има само в края на мисията, но за щастие на определени места в нивата има чекпойнтове, където се връщате, след като бъдете убити. За жалост не можете да се load-вате от тях. Това е полезно, защото краят на мисията настъпва след смъртта на дори един от героите ви.

За щастие поне графиката е красива, но бас хващам, че ако и тя беше поверена на Zono, щяхме да се насладим на ретроспекция от времето на Wolfenstein 3D. Единствен недостатък в тази графа е, че всичко е много тъмно, но това не е болка за умиране. За сметка на това лицевите анимации например са смайващи. Аудиото също е добро, особено озвучаването на тримата герои.

Ей го, вижда се краят

Ако щете – вярвайте, но прочитането на тази статия ще ви отнеме съвсем малко повече време от това, което ще ви е нужно да изиграете Forgotten Realms: Demon Stone. А тази краткост може да убие всичко: и увлекателната история, и красивата графика. Което оцелее, довършват го бъговете. Поне в моя случай комбинацията от тези два фактора определено изпраща играта в гробището на забравата. Atari явно се кефят да правят игри-еднодневки – добри, но недоизпипани. Жалко. Геймката можеше да е едно чудесно заглавие. Но не е.

Пламен Димитров

P.S. – И RPG не е, от мен да го знаете!

Според вас кое е по-добре – една игра да бъде създадена от колкото се може по-голям екип от тесни специалисти или е достатъчно да е направена от по-малък тим, който обаче си разбира от работата и е вдъхновен? Моето мнение е, че по-важно е какъв е крайният резултат – ако той изглежда добре и може да предложи интересен и заинтригуващ геймплей, всичко е ОК. Екипът зад Shadow Vault не е от най-големите, но всички, работещи в него, се кефят на идеята за създаването на виртуален свят, който да отразява реалността след жесток ядрен сблъсък. Малко са игрите, които по някакъв начин успяват да покажат на хората какво ще им се случи, ако не спрат да си играят с могъщи стихии, които не познават, сякаш няма с какво друго. Едно от тези заглавия е настоящата

походова стратегия с елементи на RPG

на Mayhem Studios – авторите на Empire of Magic. И подобно на нея, в началото е малко трудно да се свикне с начина на джиткане. Но веднага щом го усвоите, всичко тръгва като по вода. Мисиите се изнизват една по една и без да усетите времето, което принципно сте планирали за малко сън, се стопява все повече и повече. Ако, прочитайки израза „походова стратегия", в мозъка ви веднага изплува мисълта за добрия-стар Heroes, не сте на абсолютно грешен път, защото все пак и той спада към този жанр. Shadow Vault обаче, е от тези игри, които приличат повече на Commandos и Desperados, но с тази разлика, че в нея действията ви не са ограничени от възможностите на няколко персонажа и техните умения. С други думи

екшънът тук е в пъти повече

отколкото във въпросните две заглавия. От една страна, това е така, защото ще можете да управлявате сравнително голям брой единици, които от освен всичко останало, ще бъдат изключително разнообразни по вид (около трисет биологични и механични същества и герои). Ще трябва да си служите доста умело с всички тях, защото срещу вас ще се изправят сериозни количества врази, пръснати навсякъде по обезобразената повърхност не планетата Земя. За някои от двадесетте мисии, които трябва да изпълните в сингълплейър кампанията, ще имате и определено време, в рамките на което трябва да се вместите, и този факт допълнително вдига адреналина. Ако не успеете да направите това, ще трябва да опитате отново, докато не се справите със задачата си така, както се очаква от вас.

Сега ще ви разкажа какво точно представлява Shadow Vault, така че „слушайте" внимателно, защото няма да повтарям. ;)

„Енд търн", експириънс и качване на левъли

Както вече споменах, Shadow Vault е походова стратегия с леко присъствие на ролеви елементи. В самото начало ще

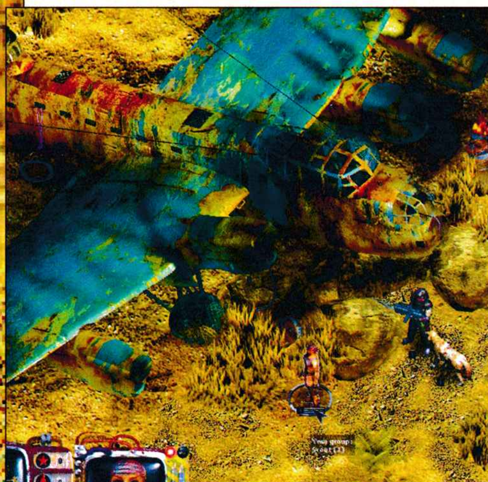
Постатомна атмосфера, много стратегия и леки ролеви елементи, поднесени в компанията на приятна визия..

SHADOW VAULT

STRATEGY RPG	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
	2 CD
издател	Mayhem Studios
сайт	http://www.mayhem.sk/
хардуер	Pentium 600 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9
платформа	PC

ви бъде поверено управлението на няколко войници, които впоследствие ще развиете и ще превърнете в машини за убиване. В играта ще срещнете най-различни по вид и предназначение единици. На ваша страна ще се сражават обикновен солджър, медик, барета, снайперист, механизирани кучета и всякакви специални юнити. Всички тези същества, били те механични или биологични, притежават способността да получават опит при добре свършена работа на бойното поле.

Всеки един персонаж разполага и с различни по брой и начин на действие умения. В началния стадий на играта обикновеният войник например може да си служи единствено със своята пушка и от време на време – да хвърля гранати. Колкото повече нива обаче качва, толкова по-разнообразни ще стават и неговите възможности. Медикът може да лекува, генералът използва перфектно своя пистолет, а снайперистът си служи безотказно с любимата си далекобойна пушка с оптически мерник. На края на всяка мисия ще имате възможността да прехвърлите определен брой от единиците си към следващото ниво. По този начин ще можете да подбирате само тези, които имат висок левъл и могат да си служат с повече умения.



Съвети

Смятам знаете, че във всяка стратегическа игра винаги има по няколко досадни показателя, с които трябва да се съобразяваме. Тук това са екшън-точките, престижа и нивото на запасите ви. Когато и трите са на лице, единственото нещо, което трябва да направите, е да вкарате в действие своята добре развита стратегическа мисъл и да се радвате на крайния резултат. В противен случай ще видите зор. Ето и няколко приятелски съвета за това как да оцелеете най-дълго в постапокалиптичния свят на Shadow Vault. Никога не оставяйте единиците си, разделени една от друга. Движете ги групирани най-малко по две, защото в противен случай ще станете лесна мишена. Най-добрият начин за преодоляване на противника е нападение на два фланга. За целта трябва добре да разделите наличните единици и да подберете най-подходящите пътища, по които да придвижите бойните си части. Това не е толкова трудно, защото картите не са особено големи и за нула време ще усетите как ще е най-добре да планирате атаката или дефанзивните действия.

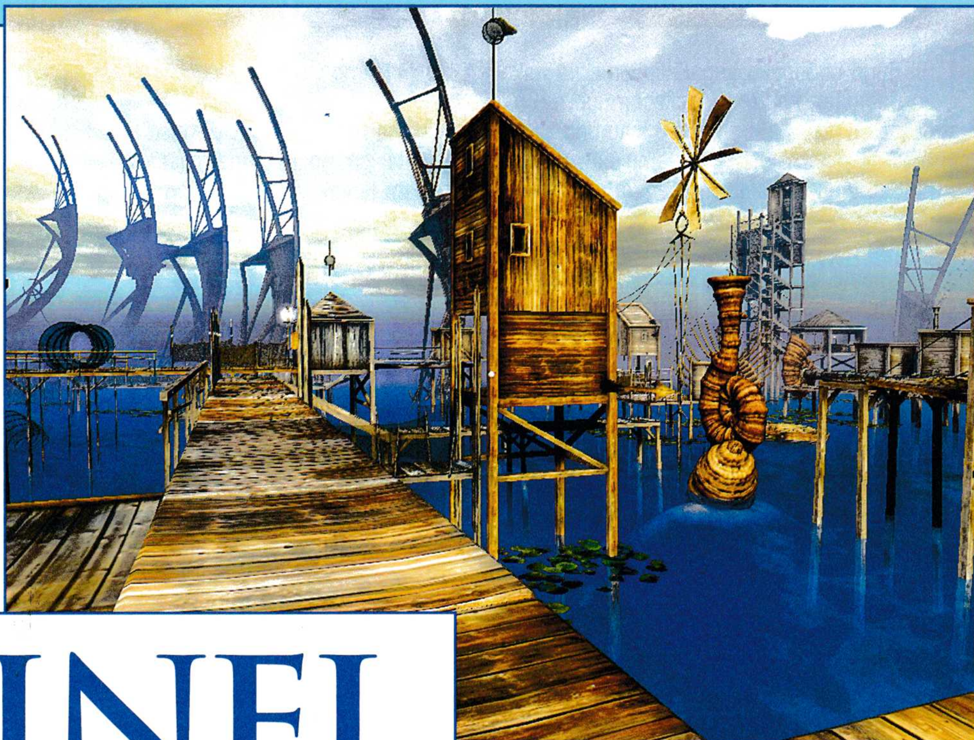
Визия и саунд

Визията на играта е тъмна и зловеща от една страна, но в същото време – приятно шарена и ненатоварваща. Това е постигнато чрез специфичния стил, използван при визуализацията на нивата, и благодарение на различните създания, които ги обитават. Трудно е да се пресъздаде свят, който е претърпял ядрена война, но художниците от Mayhem Studios са се справили отлично с тази задача. Разбитите сгради, останките от самолети, нефункциониращите превозни средства, изсъхналите дървета, потрошените прозорци и въобще – всичко, населяващо света на Shadow Vault, е създадено със стил. Въпреки че перспективата, от която играта бива разцъквана, е изометрична и енджинът не позволява приближаване на камерата, различните единици изглеждат доволно детайлни.

Саунтракът пък допълва потискащата атмосфера в тази скромна постапокалиптична стратегия. На моменти музиката е малко монотонна и започва да втръсва, но пък всъщност в коя игра не е така? Звуковите ефекти също са добри. Експлозиите, движението на единиците и всичко останало е озвучено, както си му е редът. Само малко дразнещ е звукът, който ще чувате всеки път, когато уцелите някой противник с пистолет или някакъв друг вид огнестрелно оръжие. И с него обаче се свиква някакси.

Shadow Vault не е сред игрите, които всички чакат с нетърпение и се изтрепват кой пръв ще си я купи. Това е простичка, но приятна стратегия, която не разчита на бляскава реклама или на изтъркана филмова история. Геймка, създадена, за да ви забавлява. И мисля че успява. Всеки, който поне малко се е кефил на игри като Desperados и Commandos, нека намери Shadow Vault – тя наистина го заслужава.

Асен Георгиев



SENTINEL

DESCENDANTS OF TIME

Още от дете Бени се възхищаваше на иманярите, които, преследвайки пари и слава, правеха открития, променящи познатата ни история. Дотук бе и приликата ми с него. Още от стартирането на играта обаче неговата личност стопли душата ми, подсказвайки, че ще имам възможността да се заровя в археологически открития и пресвята кал. Позитивно ми подейства и приветливата глава на Горгоната медуза, която виси окачена в основното меню.

Историята на тази игра предлага интересни теми за размисъл. И все пак, въпреки че в тях има известна доза оригиналност, те не са нови за мен. Срещала съм ги и преди и просто не можах да ги приема с възторга, който биха събудили, ако действително не бяха се въртели вече в моята глава... Вторият главен герой в играта небрежно ви подхвърля, че може би вие не съществувате, а сте само плод на нечие въображение. Наистина това добавя нотка на желание да проверите дали в случая е така. И все пак тази геймконцепция сама по себе си не е откриване на топлата вода.

Да ви разкажа обаче малко повече за самия втори главен герой, който на практика крепи цялата игра на плещите си. И – повярвайте ми – става дума за едни наистина изящни плещи, които си заслужава да видите. ;) Това е

История, написана от писателя Terry Dowling, украсил хола си с не една награда

пазителката на древната гробница

в която се намъквате неканени. Червенокоската е изкуствено създадена и се пробужда, когато вие нарушавате покоя ѝ. Иде реч за нещо като програмиран пазител на гробницата. Целта ѝ според вас е да предпази това свято място от вашето нахлуване и евентуално пагубни за съдържанието му ваши предстоящи действия. Противно на здравата логика обаче тя ви помага, давайки ви възможност да продължите напред и осигурявайки ви достъп до портали, водещи към другите светове. Може би е трогната от вашето оправдание, което е колкото нелепо, толкова и вярно, че сестра ви е отвлечена и затова сте принуден да проникнете в гробницата. Ала по-вероятно е тя самата да има своите тъмни причини, за да ви напътства... поне до един момент. А може би, както тя ви подхвърля, вие сте просто създаден от нея, както и световете, в които се телепортирате. Те са спомени от момента, когато тя е била жива. От нейни любими места. Това са портали към знанието на древната цивилизация Тастан. Може би вие нямате сестра и всъщност самият вас ви няма....

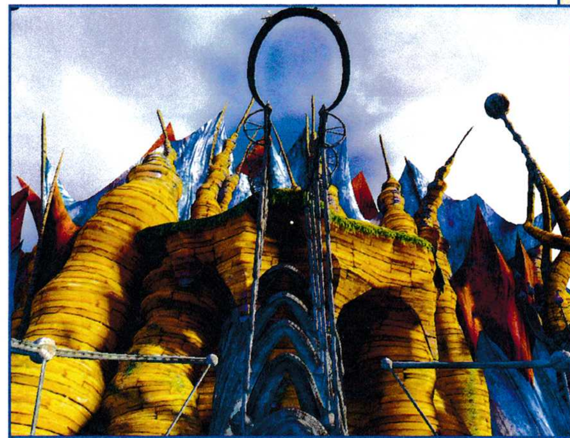
Изключително ми допада, че

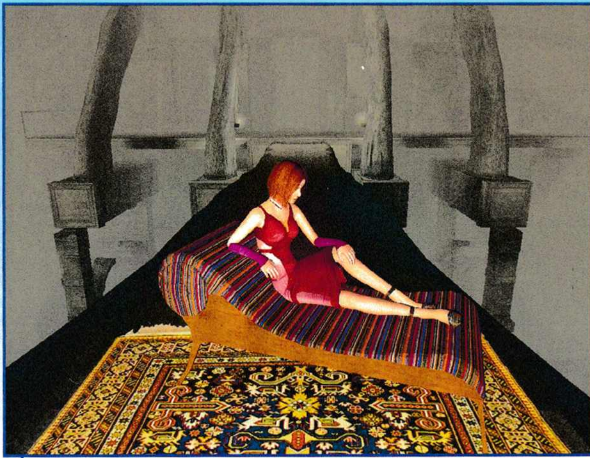
играта е разиграна като диалог

между вече споменатите двама основни персонажи. Така решаването на пъзелите не успява да ви сломи със своята монотонност.

Sentinel е до голяма степен ед-

QUEST	
графика	
звук	
геймплей	
общо	2 CD
издател	The Adventure Company / Detalion
сайт	www.adventurecompanygames.com
хардуер	Pentium 800 MHz, 128 MB RAM, 64 MB Video card, Windows All
платформа	PC





на поредица от разнообразни загадки. Както обикновено, и тук няма изненади: има визуални (включващи например цветове) и звукови пъзели, изобщо стандартните благинки. За мен лично над другите изпъкна един конкретен куест, в който можете да се качите на определена височина.

Оттам виждате в далечината един лабиринт, съставен от метални пръстени с отвори (проходи). Чрез ръчки ги въртите и си намествате коридорите, но за да виждате какво правите, трябва да се отдалечавате и да поглеждате отгоре. По-късно в играта се налага да се върнете по същия път, но съответно да изминете маршрута на обратно. Вече не можете да разчитате на поглеждането отгоре. Имате и най-различни пъзели, където трябва да комбинирате различни подсказки, но няма да ви занимавам с тях. Трудността като цяло не е твърде висока и всичко е логично. Ако обаче срещнете затруднения, можете да използвате вградената система за помощ.

Разнообразие има и в гореспоменатите

светове, измислени от пазителката

но и те не се различават коренно от средностатистическите. На първо място това е ESKA – нещо като свят на рибарите. Мястото е оплетено в рибарски мрежи и се крепи на гръбнак от малки вити дървени мостове. Всичко това се издига над много вода. Тук-там проблясват раковини, но – повярвайте ми – не искайте и да знаете какво друго има във водата...

MARU е механичният свят. Стомана, ръчки, бутончета – получавате всичко в комплект. TREGETT – гигантски лилави цветя ограждат масивното тяло на кулата, която се издига насред нищото и обграждащите го растителни видове. CORABANTI – мечтали ли сте си да вкусите супа, в която плувате самите вие? Е, може би няма да оцелеете достатъчно дълго, за да я опитате, но поне тук имате възможността да участвате в приготвянето ѝ, заобиколен от лава и вулкани... Mmmmm Yammo!

SANSELARD – ако жегите не са по вкуса ви, можете да отпочинете сред тази ледена пустош. Само не се застоявайте на едно място, за да не останете да се любувате на пейзажа за по-дълго от плануваното...

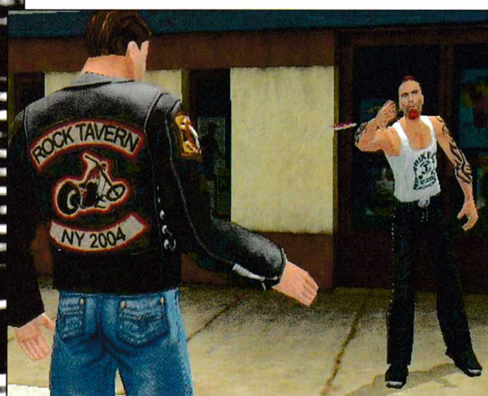
Редно е да спомена и управлението на играта. Можете да избирате между мишка или клавиатура, но в крайна сметка най-вероятно ще използвате и двете. Играта не е с традиционното придвижване, базирано на отделни екрани. Плавно се местите из различните светове напред-назад, като ви се налага да използвате десния бутон на мишката, за да прогресирате. В началото ми се видя малко нестандартно, но определено не е нечовешко усилие и ако не сте свикнали, бързо ще овладеете тази система.

В заключение мога да кажа, че връзката между самите пъзели като концепция и историята на играта остана дълбоко скрита за мен. Интересно беше да си редя различни по цвят предметчета и да класифицирам звуци. Дваж по-интересно пък беше да следя историята. Ала защо пазителката ме тестваше по този начин, най-вероятно е тайна, достъпна само за древните цивилизации и евентуално – известна на нея самата. Някак липсва цялостност на този проект, макар и отделните компоненти да са на добро ниво.

Основен коз за мен си остава историята и самият факт, че става дума за древни цивилизации. Ако и вие цените точно това в една игра, то тази е за вас. Ако пък не ви интересува друго, освен пъзелите, препоръчвам ви я още по-горещо. Лично за мен това е едно приятно заглавие, което обаче не успя да надхвърли средното ниво и да се превърне в изключително.

Потенциалът за това обаче присъства.

Лили Стоилова



AMERICAN chopper

Запознайте се с още една ароматна част на американската култура!

Американската култура е чудновата и многостранна. В един момент ти се прииска да кажеш: "Всички янки са еднакви". В следващия миг осъзнаваш, че това не е точно така. Част от тях са дебели, борещи се с дневната дажба калории, затънали в заеми, ипотеки и кредити. Такива можем да срещнем в The Sims например. Другите са черни, движат се тежко и да ги погледнеш в очите е едно добро постижение. Тези сме ги виждали в NBA Live! и в GTA: San Andreas (засега за PS2). Трети, тотално са загубили връзката с действителността и са се потопили в техния имагинерен свят на мъст и възмездие – има ги в Hitman и други подобни игри с "кильри".

Последната група, на която ще обърна внимание са космати и облечени в кожени дрехи. Изглеждат сякаш никога не са се къпали и не обичат много светлите цветове. Тях ще срещнете именно в играта, наречена American Chopper, която е посветена на едноименното предаване по Discovery Channel.

Тези момчета наричат себе си рокери и карат мотори, наречени Чопъри. За да се изясни напълно картинката, ще ви разкажа накратко, какво точно представляват чопърите и откъде започва всичко с кожените дрехи и космите.

Ако сте се чудели защо всички те изглеждат така западнало и са облечени в прилепнали черни дрехи, сега ще разберете. Всичко започва от военните през Втората световна война (а те със сигурност не са най-добрият пример за подражание :)). Оказва се, че когато щатските армейци се завръщат от бойното поле, техните любими мотори вече не им доставят достатъчно удоволствие. След като те са имали възможността да видят европейските бегачки – по-леки, по-бързи и по-динамични, им се прииска и техните Harley Davidson-и и Indian-и да не са толкова тромави.

Първо намалили размера на калниците и броните като така значително редуцирали тежестта. Те нарекли новите си творения "bobbers". Лека-полека външният вид на моторите им се променял, докато към края на 60-те и началото на 70-те, се появил филмът Easy Rider (1969), преведен на български като "Волният ездач". Модата завладяла рокерите толкова силно, че всеки искал да кара мотор като този на Питър Фонда от филма...

Това бил и първият чопър.

Какво всъщност е чопърът?

Просто мотор без излишните тежки

ROCKER SIM

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Activision Value/Creat Games
сайт	http://www.activisionvalue.com
хардуер	Pentium 1 GHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9.0c
платформа	PC

4 CD

и ненужни чаркове. Кой истински рокер има нужда от предно стъкло, голям преден калник, големи фарове, големи седалки, предна броня? Нужно е само да ги отсече и всичко си идва на мястото (to chop = отсичам). Любопитно е, че след модификацията олекотената предница се смъква доста надолу и така дава възможност да се постигне този генгста вид, който имат сега чопърите.

Дръжките на кормилото, поставени в положението на истинските чопъри, били наречени ape hangers – закачалки за шимпанзета. Предните гуми били изтънени и смалени, а задните – направени по-дебели и тежки.

За съжаление с течение на времето чопър-манията отминава. Сега повечето запалени мотористи предпочитат да тунинговат и модифицират бегачките си, а не да „отсичат" ненужните части. В днешни времена чопърите са запазена марка за всички ценители и истински почитатели на ретро-моторите.

Чарът им е в това, че всеки маниак сам нанася промени по машината си и може да я направи да изглежда така, както той поиска. Затова и броят на различните видове чопъри е толкова голям, колкото е и броят на запалените фенове.

Играта American Chopper

се разпространява от фирмата Activision Value и е дело на студиото Creat Games. Името на разпространителя, за съжаление, е почти сигурна гаранция за геймка от среден клас, като в този случай не ставаме свидетели на изключение. Когато разбрах, че American Chopper е на четири диска, реших, че може би този път момците от Activision Value са се постарали и са направили нещо по-ефектно. За съжаление в поредното им творение няма нищо подобно.

За да ви откажа от него бързо, ще спомена само, че то е линейно, графиката му е дървена (а ла застаряващата Hard Truck 18 Wheels of Steel) и в него няма нищичко, което да ви задържи за повече от два-три часа.

Историята на American Chopper е елементарна. Вие сте новото попълнение в гаража на кисел рокер, и трябва да се докажете преди състезанието за чопъри на Дейтона. Така вашата единствена цел в играта ще е да задоволявате безумните капризи на винаги недоволната бабанка, която ви се води за шеф. Ще разнасяте различни чаркове за мотори из не особено оригинално направения от Creat Games град, ще се гоните с други мотороджии и всякакъв друг вид отрепки. Крайната цел е достигането до тъй очакваното състезание на Дейтона. Междувременно синът на гореспоменатия „винаги лют" шеф, става ваш приятел... Най-интересните моменти в играта са типичните за тази култура покер-надпревари. В тях ще се състезавате, за да съберете 5 карти, с които след това ще разиграете покер с останалите претенденти.

Учудващо е, но целият геймплей се състои в натискането на четирите стрелки на клавиатурата и стремежа да не се ударите в някоя от колите, които се появяват най-изненадващо. Това не само че звучи доста отегчително, но и на практика е така. След като поиграете час-два, осъзнавате, че

безсмисленото натискане на четирите стрелки

не ви доставя онова удоволствие, което можете да усетите при NFS или други качествени заглавия.

Графиката на American Chopper не изпъква с никакви прелести, а дори и малко дразни със статичността си. Най-неприятният момент е т.н. "viewing distance". Странно защо, авторите на играта са решили да ви лишат от възможността да виждате надалеч и така колите във вашето и насрещното платно изкачат няколко секунди преди сблъсъка с мотора ви. Вероятно така са се опитали да намалят системните изисквания на American Chopper. Околната среда е направена еднообразно и след като разцъкате из града за 5-10 минути, вече ви остава само да гледате до полуда едни и същи неща.

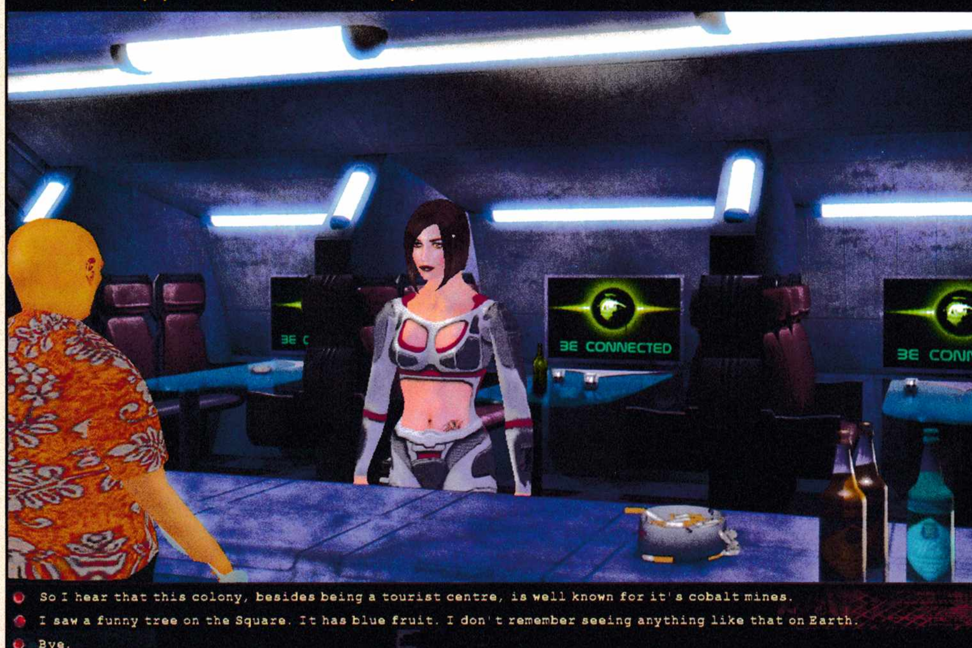
Звукът е на приятно непретенциозно ниво. Имам предвид това, че той не е пълен провал, но не може да блесне. През цялото време ще слушате тежки жици, а рокерите около вас ще ви подвикват на неразбираем език, който би трябвало да е английски. В интерес на истината саундтракът не е лош, но изглежда стиловият подбор не е правен за хора като мен. Най-необяснимият и нелогичен момент, е фактът, че вашият герой явно е ням. Дори когато някой се обръща към него и го пита нещо, той само кима и сочи с пръсти. Това решение вероятно е взето с цел играчът напълно да се самоидентифицира с образа на героя... хе хе :) Общо взето, ако страдате от липса на занимания в свободното си време или сте маниак на тема мотори, може да опитаме American Chopper.

В противен случай, по-добре не мъчете сетивата си с излишни стимулации, свързани с кожи, миризма на пот, изгорели гуми и опърлена рокерска брада.

Орлин Широв

P.S. Сайтът на предаването American Chopper по Discovery Channel: www.dsc.discovery.com/fansites/amchopper/amchopper.html

Дали приключенският жанр игри има все още с какво да ни изненада?



LEGACY: DARK SHADOWS

Ако отговорът на този въпрос зависеше изцяло от Legacy: Dark Shadows – класически point & click куест от трето лице, дело на малко и неизвестно, но крайно амбициозно, хърватско студио, тогава геймърската съдба на всички куестаджии щеше да изглежда доста мрачна...

Първоначално действието в играта започва в

Сталинград през 1941 г.

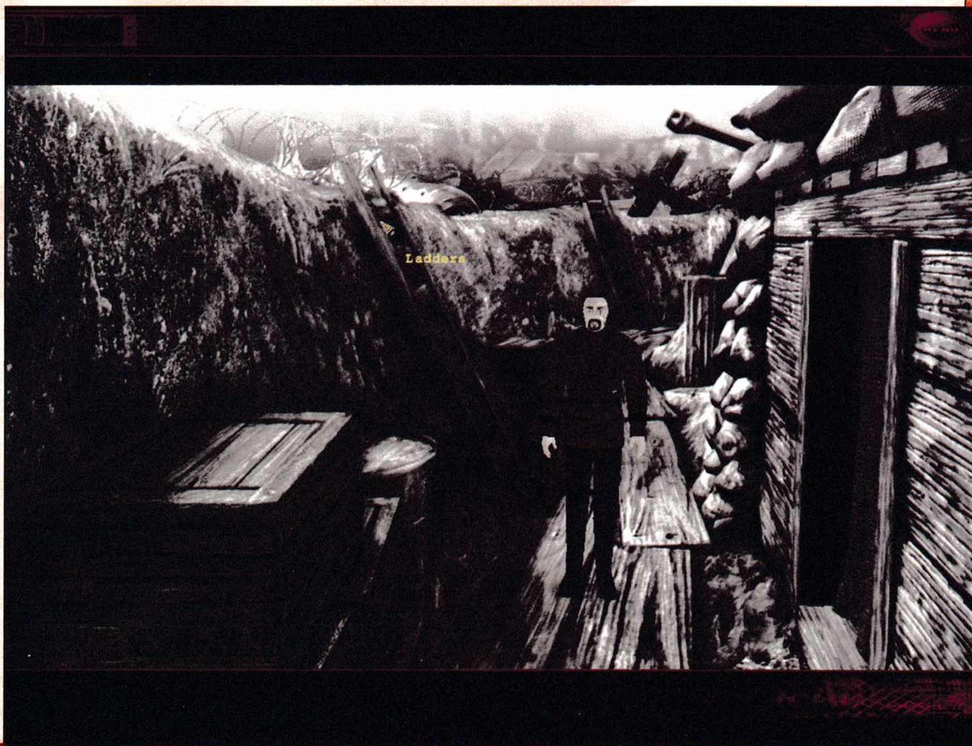
Ваша милост ще се превъплъти за кратко в ролята на пропития с омраза към почти всичко около себе си московски журналист Евгени Борисов, който се е отправил на редовната си обиколка из военната зона, готов да научи последните новости за хода на Втората световна война. Но вместо на информация, той, без да иска, попада на най-голямото откритие в живота си. Докато разпитва местен войник, близо до Борисов най-неочаквано се разбива японски самолет, който така и не успява да достигне своята крайна цел – Хитлерова Германия... От аероплана изпада малък дървен сандък. И това, което е вътре, променя живота на журналиста завинаги. Или поправилно би било да кажем – удължава го завинаги. Прилежно завити и скрити, там лежат документи, в които се описва как би трябвало да се създаде лекарство, "заразяващо" човек с вечен живот, т.е. правещо го безсмъртен.

В момента, в който Евгени вижда тези записки, той веднага разбира какво мощно нещо държи в ръцете си, а съзнанието му започва да крои какви ли не дяволски планове. Но уви, от докладите на японските учени става ясно, че лекарството все още не е завършено напълно и че всеки, който го пробва, до няколко дни умира от инфаркт. Въпреки това Борисов е напълно обладан от мисълта за безсмъртие и е твърдо решен да го постигне. Той скрива своята находка и започва да се опитва сам да разплете нишките на проблема. И така – след повече от тридесет години – успява да разгадае причината за страничните ефекти, довършва серума и го инжектира в кръвта си... А жаждата му за власт става все по-голяма и по-непредсказуема. И така до ден днешен...

Имайте предвид, че Евгени Борисов не е главният герой на играта. Той по-скоро е нейният основен злодей и обслужва ролята на участник само в пролога, който протича в една мрачна, напълно черно-бяла обстановка. Наистина, ефектът от тази липса на цветове е много силен. В момента, в който пуснете Legacy: Dark Shadows, ще си помислите, че сте попаднали в някакъв старовремски филм за Втората световна. Изведнъж обаче, почти без никаква връзка, действието ще се пренесе... на

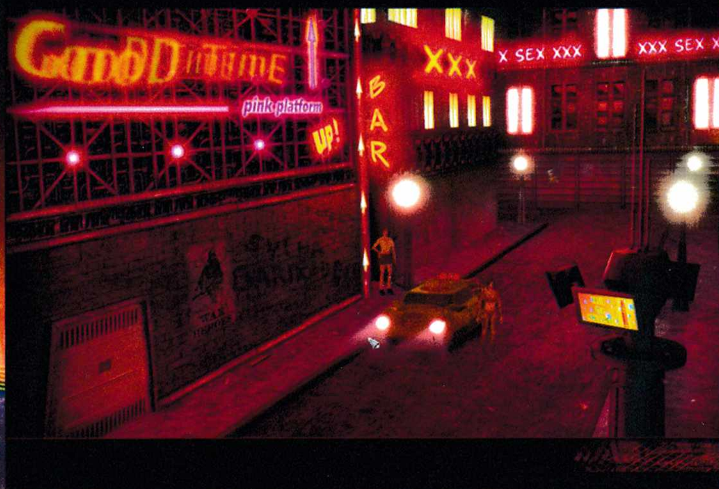
Марс през 2138 г.

където в крайна сметка ще се запознаем с истинския герой в този куест. А именно кейтарчъроподобната Рен Силвър – бивше ченге, изгонено от полицията заради инатливия си характер и работещо понастоящем като частен детектив. Тази предизвикваща слюнкоотделяне девойка отлита за туристическа колония на Червената планета с идеята да си почине



ADVENTURE	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Razbor / Tri Synergy
сайт	www.legacythegame.com
хардуер	Pentium 800 MHz, 256 MB RAM, 3D Video
софтуер	Windows All, DirectX 8.1
платформа	PC

3 CD



от постоянните безсмислени случаи, с които се е заемала през последните няколко месеца. Но не за дълго... Нейният приятел на име Тед бива отвлечен очевидно заради нещо, на което се е натъкнал, без да е трябвало. Тя, разбира се, веднага се наема с нелеката задача да го спаси, само за да открие, че всичко това има нещо общо с един съветски журналист, живял преди повече от двеста години...

Като всеки частен детектив на бъдещето, и Рен има фотоапарат, електронно приспособление за преодоляване на заключени врати и нещо, наподобяващо малка тубичка, в която поставя странни по вид и усещане субстанции. Героинята се е привързала особено много към тези три предмета и никога не се разделя с тях. А и те играят ключова роля в геймплея на играта. Освен това по-нататък Рен ще се въоръжи и с пистолет – не се притеснявайте, няма да ви се налага да участвате в някакви диви престрелки. Но, да – ще трябва да го използвате тук и там през определен период от време.

Държа да ви предупредя, че единственото положително нещо в Legacy: Dark Shadows е нейната фабула. И тя не бе напълно достатъчна, за да ме накара да я харесам безрезервно

Критиките

ми са отправени най-вече към относително ниското ниво на трудност. Макар и доста логични, пъзелите в нея, първо, са малко на брой, и – второ – са крайно елементарни и не представляват никакво предизвикателство за хардкор феновете на приключенски игри, свикнали да се справят с какви ли не късащи нервите Monkey Island-подобни щуротии. На второ място в графата с минусите застават диалозите. От една страна, те са озвучени с възможно най-инфантилната интонация, която можете да си представите и силно наподобяват гърчовете, с които Microsoft Sam изговаря всяка една, написана от вас, думичка. Особено трагични са коментарите на Борисов в самото начало. В сравнение с тях дори репликите на актьорите от "Хотел България" са цвете за мирисане. От друга страна, преводът от хърватски на английски е относително несполучлив и на моменти ще се налага да четете доста неправилни в граматическо и смислово отношение изречения.

Като оставим настрана тези недостатъци, Legacy: Dark Shadows предлага една доста сносна визия.

Главната героиня прави особено силно впечатление с десетте си хиляди полигона и плътно прилепналите по себе си сайфай панталонки, а светът около нея, макар и изрисуван в сравнително мрачни тонове, е детайлен и раздвижен. Въпреки критичното ми отношение към въпросния куест, няма как да не спомена, че в крайна сметка играта се оказа относително забавна. Естествено, на пазара има много по-добри алтернативи, с които да си убивате времето. Но ако сте един от тези дай-хард фенове на позастаряващия куест-жанр, вероятно ще пренебрегнете моите забележки и веднага ще се снабдите с Legacy: Dark Shadows. Но после да не кажете, че не съм ви предупредил... ;-)

Владимир Тодоров

Само няколко месеца след пускането на втория The Sims, авторите му от Maxis вече имат готови идеи за продължение на изключително успешния си продукт. Експанжънът е базиран на нов сегмент в жизнения цикъл на виртуалните създания, а именно young adulthood. Въпрос на време е да изпитаме радостта, когато завършилия училище симс поеме с гордост към университета – да трупа знания, развива нови умения и да се радва на живота далече от родителите и домашните задължения.

The Sims 2: University

Напред! Науката е слънце...

Да видим какво го очаква, след като прекрачи прага на висшето училище. Той ще разполага със собствена стаичка, която да декорира по свой вкус. Генерални реконструкции няма да са възможни. Това неудобство се компенсира от разнообразните нови предмети, съобразени със спецификата на средата. Между четирите стени симсът ще заляга над учебния материал, тъй като добрите оценки са определящи за получаването на стипендия и отличия в края на всеки семестър. Както и в реалния свят, студентският живот рядко е съпътстван с финансова независимост. И все пак, ако намери време и възможност, героят/героинята ще може да се хване на почасова работа – в някое кафене или пицерия, а с припечеленото да намери собствено жилище и да се махне от аскетичната атмосфера на общежитието.

След установяването на трайни приятелски отношения той/тя ще има възможност да стане част от някое

тайно общество

като това на хакерите например, които правят набези в главния компютър с цел промяна на оценките, или пък групичката, която старателно се труди над фалшифицирането на банкноти. Но имайте предвид, че полицията не винаги спи и е възможно вашият студент да се озове зад решетките заради тези си младежки увлечения. Това, разбира се, са крайни случаи. По-типично ще бъде присъединяването му към университетската рок банда, което ще доведе и рояците фенове и партита до зори. Друга форма на забава ще е боят с възглавници, след който – уви – ще има и почистване.

През цялото време освен с приятели вашето студентче ще има вземане-даване с NPC-та, които ще подложат на изпитание социалните му умения. Ако се научи да се оправя в студентското ежедневие, го чакат специални бонуси, с които ще може да "плаща" на колегите да взимат вместо него изпити и да има повече свободно време.

След първата година

Вашето виртуално превъплъщение ще има и опция да промени смисъла на жизнения си път – ако е бил сребролюбец, да се превърне в любовен тип, например. Това, от своя страна, ще внесе и нови цели, които да постига, и страхове, които ще му влияят. Но не бива да забравяте, че ако симсът занемари ученето, скоро ще се озове в света на големите още преди да се е дипломирал. А във ваш интерес е да не допускате това да се случи. Maxis обещават нови професии, достъпни само за университетски възпитаници. Те ще са в сферата на науката и ще внасят оня специфичен и леко откачен колорит. Как ви звучи симсът да създава и се грижи за кръстоска между растение и крава? Туй чудо ще дава мляко, но ако е гладно, ще напада и ще гризка от симсовете. Мда... трябва да има и тръпка в монотонното ежедневие.

И нови герои ни очакват – зомбитата. Смъртта, покрай ъпгрейда, е станала користолюбива и ако не хареса парите, които ѝ се заплащат, за да отведе душата на покойника в отвъдното, ще връща обратно горкия мъртъв като зомби – неприятен и отблъскващ за околните.

От опит знаем, че каквото Maxis обещаят, го спазват. Скоро ще пукне пролет, ще държим в ръцете си The Sims 2: University и ако не сме били студенти, ще разберем какво е. Ако пък сме били – ще си припомним тръпката на този прекрасен период от живота.

desi|re

СИМУЛАТОР	
издател	Maxis/EA
сайт	http://thesims2.ea.com/about/ep1_index.php
излиза	11 март 2005
платформа	PC

Advanced Battlegrounds: The Future of Combat

Маркетинг в действие

Advanced Battlegrounds звучи като натруфена шапка на някоя стара дама, а информацията, която можете да откриете за нея в Интернет, е изпъстрена с всевъзможни суперлативи. Единственият проблем в случая е, че почти всичко, свързано с "новостта" на играта, е добре обмислен и разигран рекламен трик. Номерът е в това, че въпросната геймка е приятно излъскана и наблъскана с няколко пресни шукаритета, версия на 3D пуцалката Chrome (подробности – PC Mania 11/2003).

Допълненията в "новото" заглавие включват основно няколко мисии в сингълплей частта, адски приличен редактор и още една-две малки екстри по отношение на мултиплейъра.

Параграф 22

Ако не сте попадали на оригиналното заглавие, Advanced Battlegrounds би могла да се превърне в една от най-любимите ви игри за сезона. Историята на шутъра е много приятна комбинация от фантастични мотиви и много екшън. Всички основни елементи (оръжия, живот, напрежение) са комбинирани отлично и спокойно могат да ви изолират от външния свят за дълго време. Особено приятно е, че навсякъде из играта има голямо количество малки детайли, които са изпипани до крайност. Така например героят разполага с определен инвентар, кибернетични присадки, които засилват дадена негова способност, и един от най-добрите до момента комплекти от превозни средства. Особеното в случая на последните е, че машините са изключително леки за употреба. По мое мнение балансът между скорост, контрол, броня и пуцала е близък до перфектния. На места действието може да премине почти неусетно от режим на 3D шутър в як симулаторен джангър.

3D SHOOTER	
графика	
звук	
геймплей	
общо	2 CD
издател	DreamCatcher Interactive
сайт	http://www.dreamcatchergames.com/
хардуер	Pentium 800 MHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9.0c
платформа	PC

Красоти

По отношение на графиката Advanced Battlegrounds използва старите основи на Chrome, тъй че подкарването ѝ няма нужда от последните достижения на nVidia или ATI. Въпреки това картината, която е представена, изглежда изключително за възрастта си. Играта се развива едновременно в много добре създадени открити и закрити пространства. Околната природа има няколко климатични вариации – всяка със собствени тревички, дървета и облачност. Е, вътрешността на сградите, специалитетите и човечетата са леко монотонни, но качеството им е отново на висота.

По отношение на аудиото положението е малко по-интересно. Поне за мен ефектите влизат в класата на добрите писукания, но истинската забава идва при музикалния фон. В играта има няколко парчета, но за да ги пуснете, трябва да преравяте старателно телата на загиналите врагове. Номерът е в това, че половината от музиката на геймката се крие под формата на плейър, който може да се разнася в инвентара на подопечния герой. Песничките, които са включени, са малко и на моменти леко монотонни, но се вписват идеално в големите мелета и подтичкването през пустинните области.

The end

Advanced Battlegrounds е един адски приличен 3D шутър с всички сингълплейър и мултиплейър елементи, които можете да си пожелаете. За съжаление основната част на играта не предлага нищо мега-различно в сравнение с Chrome... Ако сте попадали на първообраза, можете да останете леко разочаровани, а ако не сте – очаква ви една наистина хубава игра.

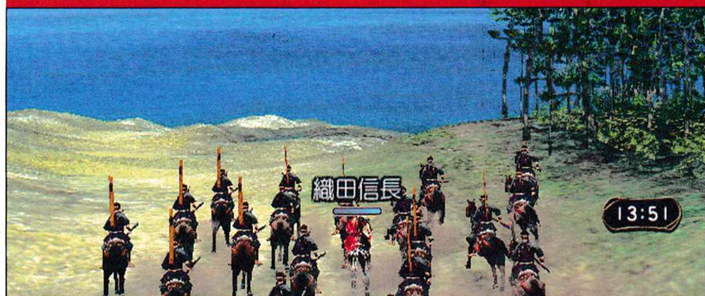
Сергей Ганчев

SPLINTER CELL КНИГА СЕ ПРЕВРЪЩА В БЕСТСЕЛЪР

Книгата, кръстена просто **Tom Clancy's Splinter Cell**, е написана всъщност от Дейвид Майкълс и в момента се намира на пето място в бестселър листата на "Ню Йорк Таймс". Главен герой, разбира се, е добре познатият на всички ни Сам Фишър. Това едва ли ще е последната книга с такова заглавие, но по-интересното е, че по непотвърдени слухове издателят Ubi Soft вече преговаря с неназован холивудски мениджър за правата по създаването на филм, базиран на едноименната поредица от игри.

НОВИ СКРИЙНШОТОВЕ ОТ KESSEN

Поредицата, чието действие се развива по бойните полета на средновековна Япония, е на път да се завърне триумфално с най-амбициозното си до момента издание. Сред множеството интересни геймплей концепции на новата игра се откроява т.нар. "Group Control Engine", който би трябвало да ви даде тотален контрол върху всяко от действията на вашите бойни подразделения. Авторите на **Kessen 3** обещават още два пъти повече битки от кое да е друго издание от поредицата и над 120 минути междинни анимации. Ето и някои от последните официално публикувани скрийншотове от играта.



XBOX ПРЕМИЕРАТА НА DOOM 3

Макар да не става въпрос за официално изявление на издателя Activision, на сайта за електронна търговия EBGames.com вече е обявена датата 1-ви март 2005. Там се споменава Collector's Edition версия с ограничен тираж, съдържаща пълните версии на **Ultimate DooM** и **DooM II** (с кооперативен режим в сингъл и мултиплейър за 2–4 играчи на разделен екран), албум с концептуален арт, интервюта с екипа на id Software и други. Ще има възможност за онлайн мултиплейър и кооперативен сингълплейър благодарение на Xbox Live услугата на Microsoft.

TAKE 2 С ДВЕ ЗАГЛАВИЯ ЗА PSP

Rockstar Games, лейбъл на издателя Take-Two, обявиха, че работят по две заглавия за преносимата конзола на Sony – версия на **Midnight Club 3: DUB Edition** и **изцяло нова Grand Theft Auto игра**, чието действие ще се развива отново в Либърти Сити. И двете заглавия се разработват от Rockstar Leeds, със съдействието съответно на Rockstar San Diego и Rockstar North, автори на PS2 поредиците на споменатите по-горе игри. Очаква се и двете заглавия да са готови за премиерата на PSP в Щатите през март тази година.

ФРЕНСКИ ИЗДАТЕЛИ СЕ ОБЕДИНЯВАТ СРЕЩУ ЕКСПАНЗИЯТА НА ELECTRONIC ARTS

На 20-ти декември миналата година ЕА станаха собственици на почти 20% от френския издател Ubisoft и това мигновено засили страховете на европейските издатели от "имперските" мераци на американския издателски гигант. Според френския вестник "L'Agefi" вторият по-големина издател Vivendi Universal е влязъл почти мигновено в контакт с Ubi Soft, за да обсъжда възможностите за противодействие на ЕА. Експерти коментират, че въпросните "възможности" са свързани неминуемо със сливане между Vivendi Universal и Ubi Soft, което ще доведе до създаването на най-големия европейски издател, който въпреки това ще отстъпва пред мащабите на Electronic Arts. Друг френски гигант, Atari, също е обявил интереса си от подобно "сътрудничество", но според анализаторите на пазара Atari едва ли разполагат с нужните за целта свободни средства.

Sony PSP – уокменът на 21 век?

Идеята за това сравнение не е моя. Самите Sony (създатели на първия "walkman", в случай че сте забравили) заявиха недвусмислените си амбициите да превърнат своя PlayStation Portable в любимата младежка играчка на новия век. На голяма част от предварителните клюки и догадки около PSP бе сложен край, след като преносимата конзола на Sony беше официално представена на масовата публика в рамките на тазгодишното изложение Е3 в Лос Анджелис. Първата реакция категорично беше едно звучно, масово "иха-а-аа!". На живо PlayStation Portable се оказа по-секси и от най-смелите мечти на най-твърдите фенове на преносимите средства за развлечение.

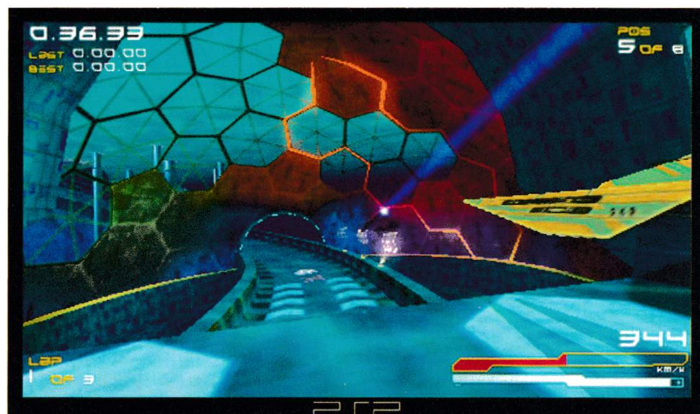
Сигурен съм, че повечето от вас вече са дочули едно или друго за PSP. Нека все пак първо си сверим часовниците на ниво хардуер. Безспорно

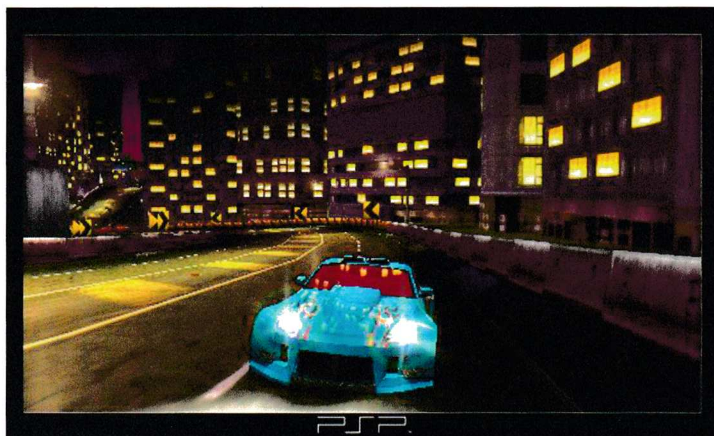
най-ефектната част

от новата конзола е нейният 4.3-инчов LCD TFT екран с резолюция 480x272 пиксела, широкоекранен (16:9) формат и палитра от 16 милиона (!) цвята. Впечатляващо, а? Щастливците, докопали се вече до японската версия на PSP (конзолата дебютира на местния пазар на 12 декември миналата година, а първата доставка беше разпродадена почти мигновено), твърдят, че в действителност нещата са... още по-шашващи! Богати, плътни цветове, чудесен контраст и плътност на изображението и прочее, и прочее.

Но това е само началото. Екстрите продължават с USB 2.0 съвместимост (чрез мини-USB), слот за Memory Stick Duo и 802.11b WiFi поддръжка. USB съвместимостта осигурява преди всичко удобна възможност за качване и сваляне на информация на/от PC, като съвместимостта с Windows XP е безупречна. Memory Stick Duo може да бъде използвана както за записи на игри, така и за качване на сравнително малки видео клипове, повече от прилично количество снимки и – естествено! – MP3-ки. Точно так а, PSP ще плейва MP3 музика без каквито и да е ограничения. Sony, слава богу, се отказаха от първоначалната си идея да принудят потребителите да използват техния собствен ATRAC формат, като за целта MP3 файловете трябваше да бъдат прекомпресирани. Между другото, PSP поддържа Dolby 7.1 аудио плюс 3D звук и разполага с два доста прилични вградени говорителя.

Поносимото тегло на конзолата (около 260 грама) пък, позволява спокойно да я носите във вътрешния си джоб,





което я прави доста прилична алтернатива на кой да е сериозен MP3 плейър. Колкото до цената на MMC картите, на щатския пазар тя се колебае (за 512 MB-ова карта) между 90 и 130 долара.

Какво всъщност означава 802.11b WiFi и каква точно е ползата от него в една преносима конзола? Става въпрос за устройство, което позволява

безжична връзка за трансфер на данни

Макар обхватът му да е ограничен, ако в дома си, или пък на обществено място се намирате достатъчно близо до някой от тъй наречените "wireless extraction point" (такъв има в "София Ленд", да речем), това автоматично превръща вашия PSP в пълноценна Интернет машина, тъй като конзолата разполага със своя операционна система и приложение за Интернет браузинг. Разбира се, нека не забравяме, че нищо на света не е безплатно, така че за достъпа на "wireless extraction point"-а или за "докарването" му в дома ви ще трябва също да си платите. Приложението на Интернет в една игрална конзола с възможностите на PSP ще оставя на вашето въображение.

Но "купонът" далеч не свършва дори тук. PSP разполага със своя собствена медия – т.нар. "Universal Media Disc" (UDS), който въпреки своите скромни 60 милиметра в диаметър има вместимост от 1.8GB! Какво означава това? Освен игрите, разбира се, които ще се разпространяват именно на такива дискове, Sony (а вероятно и не един и два други издатели) планират да пуснат на пазара още филми и музика именно на UDS дискове. PSP поддържа MPEG4 плейбек, като по груби сметки това означава възможност за възпроизвеждане на поне 2 часа видео с DVD качество само от един такъв диск. Между другото, щастливите собственици на PSP твърдят, че именно видео клиповете изглеждат най-впечатляващо на тяхната лъскава нова играчка с логото на Sony. Прибавете сега към впечатляващото качество на изображението и "правилния" widescreen аспект на екрана и ще разберете защо киноманите трябва също да са доста развълнувани от предстоящата европейска PSP премиера.

Разбира се, не съм забравил, че PSP е и преносима игрална конзола. Не, няма да ви затормозвам с досадни хардуерни характеристики. Вместо това ще кажа "само", че (образно казано) в тази миниатюрна, футуристична опаковка е затворен на практика един пълноценен PlayStation2. Без преувеличение! Освен това PlayStation Portable предлага

дигитален "ди-пад"

плюс аналогов мини-стик, познатите 4 (квадрат, триъгълник, кръг и хикс) аналогови бутона плюс два "shoulder" бутона, отново с аналогова "чувствителност". Тепърва ще си говорим за най-интригуващите PSP игрални проекти. Засега ще кажа само, че в момента няма сериозен издател, който да не работи поне по едно PSP заглавие.

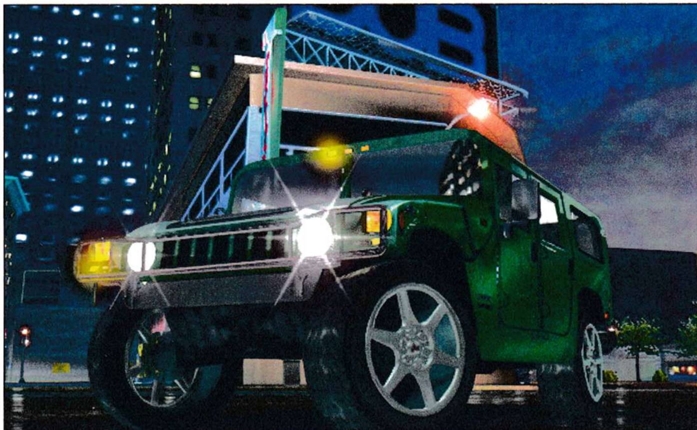
Едно от най-сериозните притеснения около PSP беше свързано с предвижданията за доста скромен (около 2 часа) капацитет на батериите. В едно от щатските ревюта на новата конзола четох за това, че момчетата са успели да играят нон-стоп три часа и половина с едно зареждане на батериите. Вярно, не е бог знае какво, но според мен е повече от достатъчно, особено като се има предвид качеството на графиката и изображението.

За финала оставих може би най-приятната изненада около премиерата на PSP. В Япония конзолата стартира на крайна цена от (грубо пресметнато) 200 щатски долара. Нещо повече, очаква се в Щатите (когато PSP се появи там някъде около март тази година) цената да е още по-ниска! Това прави само някакви си 50 долара повече от Nintendo DS, при това при равносметка, драстично в полза на PSP. Sony явно твърдо са решили да изритат Nintendo от непоклатимото им доскоро челно място на пазара за преносими конзоли. Колко твърдо, ли? Преценете сами – по всеобщо мнение Sony губят между 150 и 200 долара от всеки продаден PSP! Какво да кажа освен – Господ да ги поживи! Остава само да разберем кога PSP ще се появи и в Европа, за да се наредим отсега на опашката.

XB
PS2
GBA
GC

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

издател: **Rockstar** | създател: **Rockstar San Diego** | жанр: **Racer** | премиера: **22.02.2005**



Като начало, дивелъпърите от Rockstar San Diego за пръв път са лицензирали реални превозни средства, общо 50 на брой. Сред имената на производителите се отличават тези на Mercedes-Benz, Ducati, Mitsubishi и Chrysler, да речем. Не случайно използвах термина "превозни средства", защото освен автомобили в Midnight Club 3: DUB Edition ще видим също и джипове и мотоциклети. Между другото, неразбираемото (предполагам) за българския геймър "DUB" в подзаглавието на играта идва от факта, че новото издание на Midnight Club е създадено в тясно сътрудничество с едноименното лосанджелиско автомобилно лайфстайл списание. Геймплей концепцията на поредицата е запазена кажи-речи непокътната – състезание в градски условия, при което трябва да преминете през всяка от контролните точки в произволен ред и по произволен (избран от вас) маршрут. Онова, което е изцяло ново обаче, е възможността за тунинг на вашето любимо возило. Друга сериозна новост е включването на деформации в реално време, макар тяхната степен да е още неуточнена. Нека не забравяме все пак, че става въпрос за официално лицензирани марки, чиито производители никак, ама никак не обичат техните "бебчета" да бъдат потрошавани в коя да е игра. Въпреки това Rockstar San Diego се заканват, че тази опция в играта далеч няма да е символична. Колкото до графиката, скрийншотовете говорят повече от красноречиво за скока в нейното качество спрямо предишното издание.

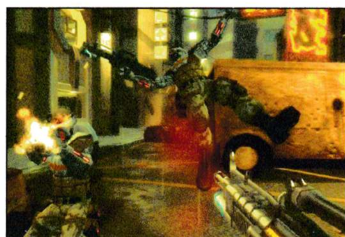
ОЧАКВАНИ ХИТОВЕ ЯНУАРИ-МАРТ 2005 | ОЧАКВАНИ ХИТОВЕ ЯНУАРИ-МАРТ 2005 | ОЧАКВАНИ ХИТОВЕ ЯНУАРИ-МАРТ 2005 | ОЧАКВАНИ ХИТОВЕ

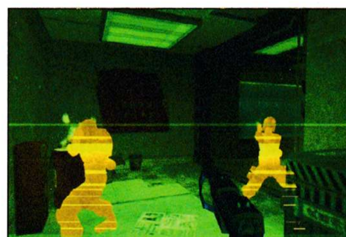
XB
PS2
GBA
GC

PROJECT: SNOWBLIND

издател: **Eidos** | създател: **Crystal Dynamics** | жанр: **First Person Shooter** | премиера: **23.02.2005**

Действието на този пазен доскоро в тайна проект се развива около 60 години напред в бъдещето. Главно действащо лице е лейтенант Натан Фрост, бивш редови войник от силите на Освободителната коалиция. В тежка битка с врага Фрост едва не загубва живота си , след като попада в обсега мощна експлозия. В интензивното отделение лекарите на косъм го спасяват, но затова пък натъпкват тялото му с всевъзможни хай-тек импланти, които на практика го превръщат в нещо като свръхчовек. Този проект би трябвало да ви е интересен най-малкото заради факта, че зад него стоят Crystal Dynamics, автори на обикнатите от българския геймър поредици Soul Reaver и Blood Omen. Първоначално действието на играта е трябвало, да се развива във вселената на Deus Ex, но явно нещо се е объркало в плановете на издателя Eidos. За сметка на това в концепцията на Snowblind е запазена идеята за обединяване в едно на спиращия духа екшън, който сме свикнали да свързваме с FPS игрите, и засуканата, нелинейна sci-fi история а-ла Deus Ex. Сингълплейърът на играта ще включва 11 мисии, съставени от по няколко подмисии, чието действие ще се развива на фона 16 различни местоположения. Разбира се, мултиплейърът (особено в неговата онлайн версия) не е подминат и макар засега за него да се знае малко, кратките видеоклипове с геймплей от Project Snowblind вече намекват за нещо доста специално.





XB
PS2
GBA
GC

NANOBREAKER

издател: **Konami** | създател: **Konami** | жанр: **Action** | премиера: **15.02.2005**

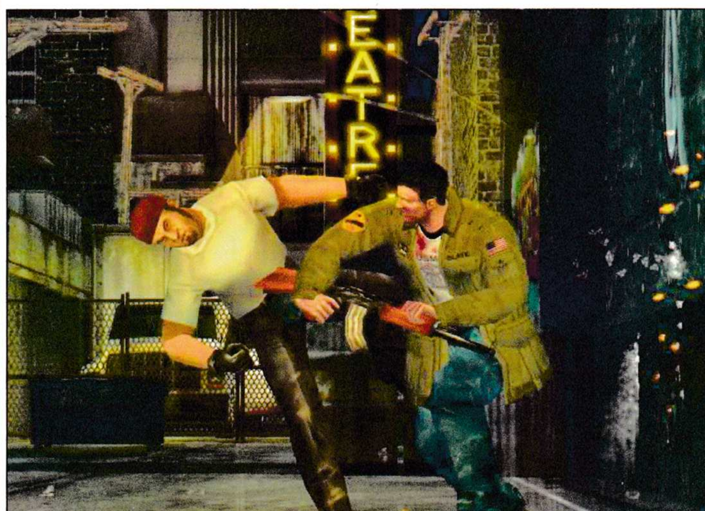
Добри новини за феновете на Castelvania – Nanobreaker е създаден с подобрена версия на енджина на Lament of Innocence, а проектът се ръководи от Коджи Ирагаши (продуцент на Castelvania: Lament of Innocence). Оттук нататък не е трудно човек да се сети за жанра на новото творение на Konami – тотален аркейд екшън със сериозен уклон към ползването на безкрайни комбо техники а ла Devil May Cry. На геймърите този път се пада ролята на Джейк, наполовина човек, наполовина киборг, размахващ доста ефектен плазмен меч (ще го нарека така поради липса на по-удачно определение), който може да се трансформира и в други оръжия. Годината е 2020-та и компанията "Наномек" е избрала самотен остров в океана за своите експерименти по сътворяването на мислещи наносъздания. Както често става в подобни случаи, експериментите не са се развили, точно както са били планирани, а "зверчетата" на компанията са се обърнали към своите създатели. Вероятно вече сте се сетили още, че Nanobreaker ще предложи истински пълчища от гадове за изтребване. Вероятно стреснати от първата реакция срещу хвърчащите наляво и дясно по екрана алени субстанции, Konami са побързали да обяснят, че това всъщност не е кръв, а "техническа течност", наречена "Nanogoo". Хе, хе... ОК, както кажете, момчета. Не оставяйте скрийншотовете да ви подведат – графиката на Nanobreaker изглежда повече от обещаващо на видео. На екрана просто се случват толкова много неща, че на моменти не е за вярване как хората от екипа на играта са успели да докарат толкова стабилен фреймрейт.

НУАРИ-МАРТ 2005 | ОЧАКВАНИ ХИТОВЕ ЯНУАРИ-МАРТ 2005 | ОЧАКВАНИ ХИТОВЕ ЯНУАРИ-МАРТ 2005 | ОЧАКВАНИ ХИТОВЕ ЯНУАРИ-МАРТ 2005

XB
PS2
GBA
GC

DEAD TO RIGHTS: HELL TO PAY

издател: **Namco** | създател: **Namco** | жанр: **Action** | премиера: **01.02.2005**



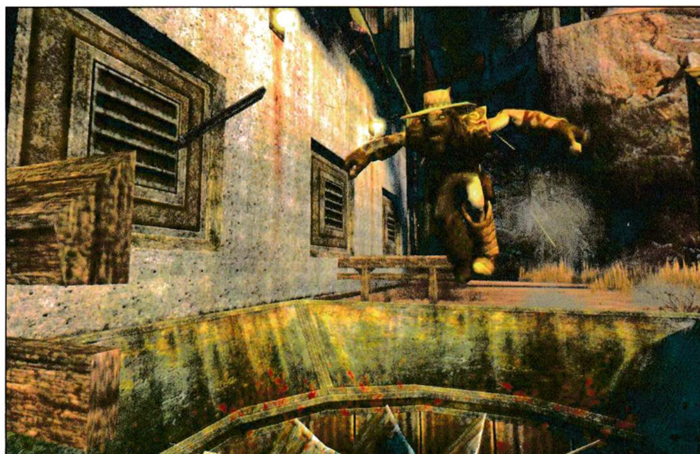
Първият Dead to Rights стана популярен далеч преди премиерата си благодарение на оригиналната пиар кампания на Namco. Когато играта се появи на пазара, аз поне бях леко разочарован, най-вече заради сравнително ниското качество на графиката, а и заради някои дребни, но адски дразнещи издънки. Слава богу, Dead to Rights: Hell to Pay обещава сериозни подобрения. Преди всичко, общият тон на новата игра е далеч по-мрачен и по-реалистичен. Главно действащо лице отново ще е добре познатият ви Джак Слейт. В началото на играта Джак научава, че племенницата му е била изнасилена и това е причината той да се върне в Грант Сити, да открие виновника и да му свети маслото. Дотук добре, с едно малко изключение – изнасилвачът се оказва шеф на могъща престъпна организация. За броени часове мистър Слейт се превръща от ловец в плячка. Вероятно не сте забравили, че в сърцето на геймплея на първата игра бяха особено ефектните техники за отнемане на противниковото оръжие. Естествено въпросните техники отново ще са "черешката върху тортата" като създателите на Hell to Pay обещават поне 13 изцяло нови изпълнения в този дух. Верният помощник на Слейт, немската овчарка Шадоу, също се завръща в продължението, като този път на четириногия пръв другар на човека е отредена далеч по-забележима роля. Подобренията в графиката са повече от очевидни. Продуцентът на Dead to Rights: Hell to Pay – Майк Моришита, обещава драстичен скок във визията на всяко нейно ниво, като специално внимание е отделено на анимациите на персонажите.

XB PS2 GBA GC

ODDWORLD: STRANGER'S WRATH

издател: **Microsoft** | създател: **Oddworld Inhabitants** | жанр: **Action** | премиера: **27.01.2005**

Едва ли някой се съмнява, че игрите от света на Odworld от край време предлагат едни от най-оригиналните геймплей и графични концепции. След умерения ентусиазъм, с който



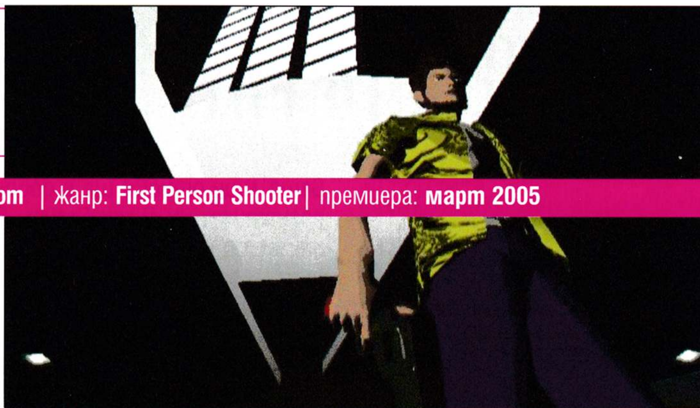
беше посрещната Munch's Oddyssee, Oddworld се завръщат със Stranger's Wrath, отново само и единствено за Xbox. Действието този път се развива сред декори, представляващи странна смесица от до болка познати уестърн теми, от една страна, и напреднала технология – от друга, а главният герой, въпросният "Странник", е ловец на глави. Геймплеят е 100% екшън без намек дори за джъмп енд рън или адвенчър елементи. Това щеше да бъде една донякъде разочароваща новина, ако не бе замесена и ултрашантавата идея за различните типове муниции, които използва Странника. Представете си например оръжие, което стреля с малки, пухкави, топчести животинчета. За какво, по дяволите, могат да се използват? За да отвлечете вниманието на противниците си, да речем. Или - още по-добре - да ги накарате, да последват някое от тези животинчета, напускайки укритието си. Оръжието на Странника (то всъщност е само едно – нещо като арбалет) може да стреля още с топки, които "опаковат" престъпниците в кълбо от мрежа. Има и муниции, които изстрелват нещо като електрически заряди. Те могат да бъдат използвани за зашеметяване на противниците, но и за задействане на различни машинарии. Oddworld: Stranger's Wrath се очертава като едно от най-оригиналните и най-впечатляващи визуално заглавия на конзолния пазар за годината.

ОЧАКВАНИ ХИТОВЕ ЯНУАРИ-МАРТ 2005 | ОЧАКВАНИ ХИТОВЕ ЯНУАРИ-МАРТ 2005 | ОЧАКВАНИ ХИТОВЕ ЯНУАРИ-МАРТ 2005 | ОЧАКВАНИ ХИТОВЕ

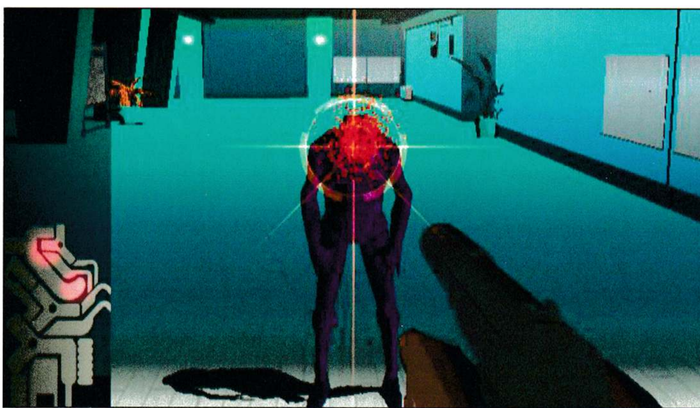
XB PS2 GBA GC

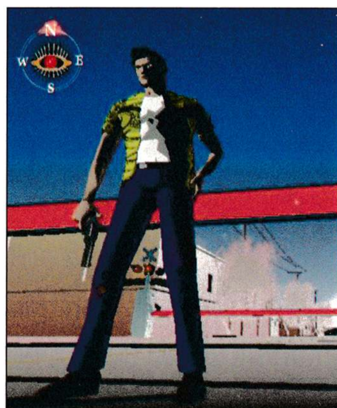
KILLER 7

издател: **Capcom** | създател: **Capcom** | жанр: **First Person Shooter** | премиера: **март 2005**



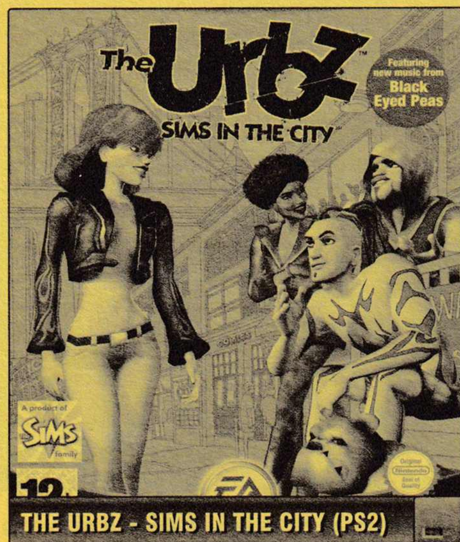
Killer 7 поставя геймърите в ролята на Хармън Смит – възрастен мъж в инвалидна количка. Не бързайте обаче да отписвате мистър Смит, защото той е... наемен убиец! Не, това не е майтап. Излиза, че безобидният на външен вид разполага с цели седем различни "индивидуалности", коя от коя по-смъртоносни и притежаващи умения, далеч надхвърлящи плачевното физическо състояние на своя "собственик". Сега Смит трябва да се възползва и от седемте си "други аз", за да се справи с гангстерския бос Кун Лан. Историята на Killer 7 обхваща пет епични подсюжета, чиито действия се развиват в четири различни, свързани помежду си местоположения. Графиката използва изцяло ултрастилния "cell shading" ефект, като често преминава почти





в черно-бяло, контрастиращо чудесно със солидните количества кръв, с които е полято действието. Интересното около това заглавие е, че първоначално играта беше запланувана като "Game Cube exclusive" и все още е такава за Щатите. Междувременно обаче Capcom решиха да я издадат и в PlayStation2 формат за Япония и Европа, като не скриха, че причините за това са най-вече финансови. Добре, че сме европейци... така де, почти.

CONSOLE CHEATS



THE URBZ - SIMS IN THE CITY (PS2)

Cheat- гном
Бързо натиснете Кръг, L1, L2, R2, R1 по време на игра. Някъде наоколо ще се появи Cheat- гном.

Максимални физически умения
Направете кода, с който повиквате, Cheat- гном. Сега бързо натиснете L1, R1, Надолу, X, L3 по време на игра.

Максимални умствени способности
Направете кода, с който повиквате, Cheat- гном. Сега бързо натиснете L1, R2, X, Кръг, Нагоре, Надолу по време на игра.

Максимални артистични умения
Направете кода, с който повиквате, Cheat- гном. Сега бързо натиснете L3, R3, R1, R2, Кръг по време на игра.

Способност да придвижвате обекти
Направете кода, с който повиквате, Cheat- гном. Сега бързо натиснете L1, R2, Дясно, Квадрат, L3 по време на игра.

Power Socials
Направете кода, с който повиквате, Cheat- гном. Сега бързо натиснете Триъгълник, R2, L1, X, Квадрат по време на игра.

Всички Socials
Направете кода, с който повиквате, Cheat- гном. Сега бързо натиснете L2, R2, Нагоре, Триъгълник, L3, X по време на игра.

Повишаване на мотивацията
Направете кода, с който повиквате, Cheat- гном. Сега бързо натиснете R2, L1, R1, L2, Ляво, Кръг по време на игра.

Вижте екипа, разработил играта
Направете кода, с който повиквате, Cheat- гном. Сега бързо натиснете Нагоре, Надолу, Кръг, Нагоре, Надолу, докато сте на екрана със заслугите.

Лесни пари
Направете кода, с който повиквате, Cheat- гном. Сега въведете "Power Socials" кода, колкото пъти си пожелаете. Продайте Power Social предметите, които сте получили. Можете да повтаряте това, докато не ви омръзне.

Скрит Power Social
Погледнете в боклука при кулите Blankwood. Ще откриете Blast I Kiss вътре, но не пропускайте да надникнете и втори път!

DRAGONBALL Z: BUDOKAI 3 (PS2)

Допълнителни сетинги за трудност
За да отключите "Z", успешно изиграйте Dragon Universe режим при трудност Very Hard.
За да отключите "Z2", успешно изиграйте Dragon Universe режим при трудност "Z".
За да отключите "Z3", успешно изиграйте Dragon Universe режим при трудност "Z2".
За да отключите трофей, успешно изиграйте Dragon Universe режим при трудност "Z3".

Отключване на драконовата арена
За да я отключите, успешно изиграйте Dragon Universe режим със следните герои: Piccolo, Vegeta, Kid Gohan, Teen Gohan, Gohan, Goku, Broly, Uub, Yamcha, Krillin, Tien.

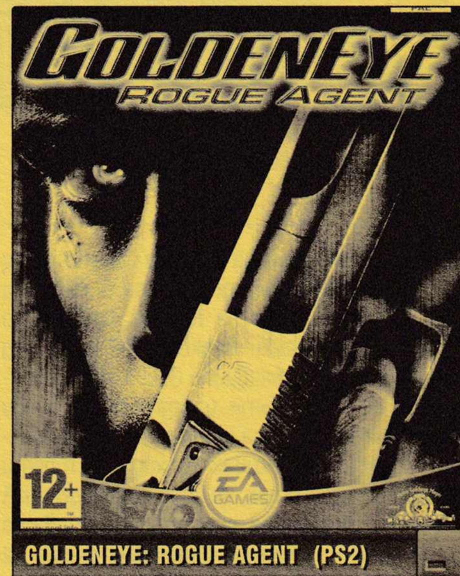
За да откриете драконови кълбета
Следвайте списъка, който се отнася за Dragon Universe:

Две кълбета са в Saiyan Saga (Земя)
Първото при белите растения; покрай Red Ribbon Army базата.
Второто е между двата горни главни острова.

Две от тях са в Frieza Saga (Namek)
Третото е на горния десен остров.
Четвъртото кълбо е на левия остров близо до границата на картата, югозападно от горния ляв остров.

Едно кълбо е в Cell Games (Земя)
Петото се намира там, където компасът на картата е във водата.

Две кълбета са в Buu Saga (Земя)
Шестото кълбо е до главните острови близо до средата на Северния град.
Седмото кълбо е на малкия остров, който прилича на плаж, покрит е с пясък, близо до Турнира по бойни изкуства.



GOLDENEYE: ROGUE AGENT (PS2)

Режим Paintball
На допълнителното меню натиснете Дясно, Ляво, Дясно, Ляво, Надолу, Надолу, Нагоре, Нагоре.

Всички скинове за режим multiplayer
На допълнителното меню натиснете Надолу, Ляво, Нагоре, Ляво, Дясно, Надолу, Ляво, Нагоре.

Режим „Един живот"
Изиграйте играта успешно при трудност hard.

Prince of Persia Warrior Within

Първоначалната идея бе заедно с вас да преминем през доста богатия и мрачен свят на Принца стъпка по стъпка. Следвайки всеки негов скок над пропастите, избягвайки всеки капан, изпречил се пред пътя и сразявайки всеки враг. Амбицията на този проект се спихна, когато завършвах прехода на трети чаптър и се усетих, че вече съм надвишил лимита на цялата статия, а оставаше още много. Последва радикална смяна на концепцията, която се надявам да оцените и да ви помогне.

В по-долните редове няма да откриете стандартно walktrough. Смятам да акцентирам на тайните и заключени гъзарийки, които можете да намерите, да направя един бърз преглед на бойната система (или "как да побеждаваме при числено превъзходство за врага 5 към 1?") и ще свърша с бос битките, общи решения на повечето пъзели и подсказка как да отключите алтернативния завършек на играта.

Скок - подскок

В играта има 23 чаптъра, като ще се мотаете из сравнително малко области, които обаче са коренно различни в зависимост от това дали сте в бъдещето или настоящето. Повечето пъзели в играта се ограничават до намирането на правилния път и/или завъртането на ръчки в правилната последователност и посока. Малко след началото ще попаднете в правоъгълна зала с лост в средата, от която ще можете да се пренесете до някоя от останалите области на света. За целта трябва да знаете следното. Принцът може да бяга по стени, да отскача от тях (ако са близо едно до друга – дори да се придвижва бавно нагоре), да увисва на всякакви плоскости, да използва греди и лостове като трамплин, да се люлее на въжета и да катери пилони. Това са базовите ви движения и пътят напред изисква да изпълните едно от тях или да комбинирате няколко.

Примерно пред вас се е ширнала на пръв поглед непреодолима пропаст. Единият вариант е да се огледате внимателно и ако не откриете път надолу, то се оказва, че трябва да притичате по стената, към края на движението да отскочите от нея и да се хванете за пилон в центъра на пропастта. Оттам трябва да отскочите на втори, а от него след поредния скок – да се хванете за завеската и малко преди тя да свърши, отново да рипнете. Така ще се докопате до плоскост, на която да се залюлеете и да стигнете финалната платформа, която е вашата цел. С умението на принца да връща времето назад можете да експериментирате, докато откриете правилната посока и поредица от движения. Много рядко се зацикля някъде и то не за дълго. Играта е силно интуитивна.

Другите два ключови елемента, свързани с пъзелите, са преходите през времето и умението ви да бутате сандъци. Много често ще се намирате на правилното място, но не и в правилното време, при изпълнение на задачите си, така че, ако на пръв поглед сте зациклили, може би просто трябва да пренавиете часовника назад или напред. Порталите се активират посредством четири бутона (някои от тях трябва да бъдат включени в определена последователност), които натискате, тичайки по стената. Подобни бутони отключват и важни врати, като много често разполагате с доста ограничено време, за да стигнете до правилното място. В такъв случай е задължително да използвате второто умение на принца – да забавя времевия поток за всички, освен за себе си.

Но ако дори и с него не можете да достигнете до указаното място преди вратата/решетката/моста да се затръшнат и бутонът е на земята, огледайте се за някой сандък, който можете да поставите отгоре. Уви, Gravity Gun не е приложен към арсенала и ще трябва сами да си го довлечете до правилното място. Освен различни по форма и вид "кашони", задържайки десния бутон, ще можете да бутате ръчки и – по-важното – да местите различни обекти. На няколко места има големи каменни блокове. Огледайте се добре и ще забележите, че в основата си имат ръкохватка (пример – задачата с издърпването на лавиците в библиотеката).

И ако при сцените с капаните можете да минете с умението за забавяне на времето, то когато по петите ви тъгъдка Дахака единственото, което може да ви помогне, е да преиграете ситуацията ня-

колко пъти, докато попаднете на правилната комбинация от движения. Неизбежно е (мразим ви, Ubi Soft!).

Един живот не стига

В хода на играта можете да събирате ъпгрейди за здравето на принца. Те са общо 9 и не всички са поставени на явни места. Само събирането на пълния комплект ви отключва две допълнителни екстри, едната от които е именно алтернативното Гранд финале.

Пиедестал номер едно

ще откриете веднага след сблъсъка с Шанди. Изкачете се по стълбите и ще намерите висок олтар. Дръпнете го към вас, за да отворите тайната врата зад него. Минете покрай капаните (повечето от тях имат "мъртва зона", в която сте недосегаем – открийте я) и ще достигнете до първия ъпгрейд.

Пиедестал две (миналото)

се намира в зоната, в която се борите за първи път с Crow Master-а (гарго шефче). Свийте вдясно и използвайте платформата, за да се изкачите над входната арка. Оттам продължете вляво, докато стигнете до балкона над входа към крепостта. Точно вляво до стълбите, водещи към балкона, има малка ниша с няколко коша и бутон. Минете през него, забавете времето, продължете нагоре по стълбата и ще видите малката отворила се ниша – претъркулете се в нея, след това внимавайте с капаните и получавате втория ъпгрейд.

Пиедестал номер три

Когато стигнете до централната зала (тази с ръчката в средата, известна още и като "разпределителния пункт") и получите Serpent sword-а, завъртете ръчката, така че да сочи към сейв фонтаните. Отскачайте от стените, за да се спуснете бавно до една от платформите на дъното на ямата, след това бегом по стената до следващата, откъдето, отново скачайки по стената, ще се изкачите на горе. Оттам нататък внимавайте за капаните.

Четвъртият пиедестал

Докато се намирате в Mechanical tower нивото, неведнъж ще се сблъскате със самозапалващи се зверове. На всичкото отгоре към края един от големите ще започва да ви замерва с тях, докато сте на широка площадка. Ако се огледате, ще видите, че в двата ѝ ъгъла има затворени врати. За да продължите напред, застанете до някоя от тях и се дръпнете, когато нещастникът полети (чува се звук при хвърлянето). Дясната врата ви води към края на нивото, а минавайки през отворилия се проход, вляво ще се докопате до поредното увеличение на здравната ви книжка.

Пиедестал номер пет

Ще откриете в нивото Garden. След като се нагледате на първия изумителен пейзаж, поемете по пътя нагоре, докато стигнете до малка арена, в която ще се сблъскате с пазители. Като ги накълцате, продължете наляво, за да стигнете до рампа, при която оградата е счупена. Спуснете се, придвижете се, спуснете се отново и пробягайте по стената до входната арка над пропастта. След поредната доза капани и псувни към производителите петият ъпгрейд ще бъде ваш.

Пиедестал шест

Този е може би най-лесният. На втората голяма площадка в Градините (където трябва да пуснете водата от централното крило и да завъртите пилоните да я поемат), в същото помещение, в което е ръчката за пускане на водата, минете по рампите вляво, покачете се и продължете покрай капаните.

Ъпгрейд номер седем

Докато сте в Затвора и като натупате Thrall-а, продължете нагоре. Насочете се наляво и разбийте стената. Ще откриете врата. Насочете се надясно и по средата ще откриете друга пукнатина. Строшете я, забавете времето и се насочете с пълна газ през капаните.

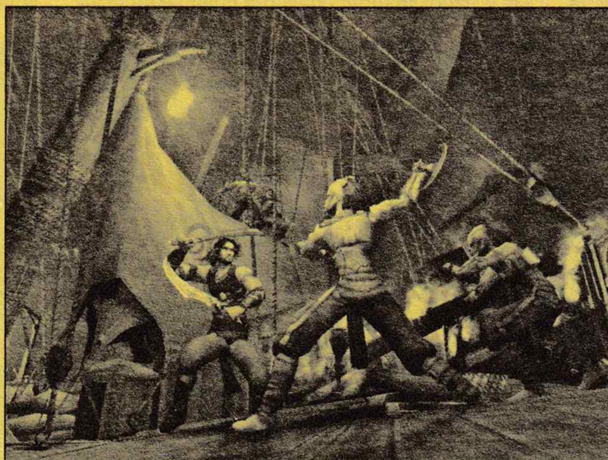
Предпоследният пиедестал

се намира в библиотеката. Продължете нагоре от нея и ще откриете пукната врата. Минете през нея и стигнете до релсите. Отскочете от едната на другата и се насочете не към левия ъгъл, а към входната арка в обратната посока (тази, която е все още непокътната). Скочете към поредната рампа и се насочете силно надясно, отново скок и започват капаните. Знаете какво да правите оттук нататък.

Пиедестал номер девет

ще откриете в стаята, където преследвате Shahdee и тя затръшва вратата след себе си. Трябва да си намерите пътя нагоре и да се хванете за лоста, за да отворите портала. Продължавайки изкачването си, ще стигнете до поредната пукната стена. Върнете се, когато имате scorpion sword-а и я разбийте, за да откриете сандък. Преместете го до лявата стена, скочете на него, пробягайте по стената и отскочете, за да докопате горния перваз. Продължете през капаните, за да стигнете до последния – девети пиедестал.

Когато отключите всичките девет ъпгрейда, не само здравето ви ще е достатъчно, за да издържите на почти всички перипетии, но се случват и още две неща. Ще можете да вземете Водния меч, който се намира в стаята преди тронната зала. Ще го откриете в центъра. Това е единственото оръжие, с което можете да побе-



дите Дахака и вместо императрицата, именно черният демонт ще е финалният ви опонент.

В играта има няколко основни оръжия, които получавате даром, и освен за разнищването на гадове, някои от тях са нужни за пъзелите. Всъщност най-важен е скорпионският меч. С него можете да трошите дървени врати и напукани стени. Просто от момента, в който го вземете, се включва и този елемент от загадките. Така че трябва да започнете да се оглеждате по-здраво.

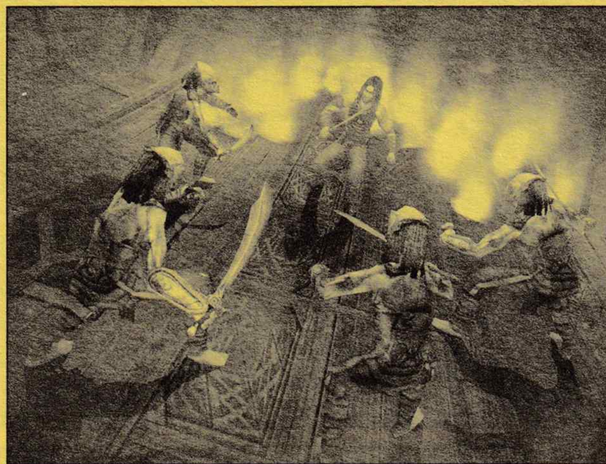
Бос файтс (или защо принцът си няма патъчки)

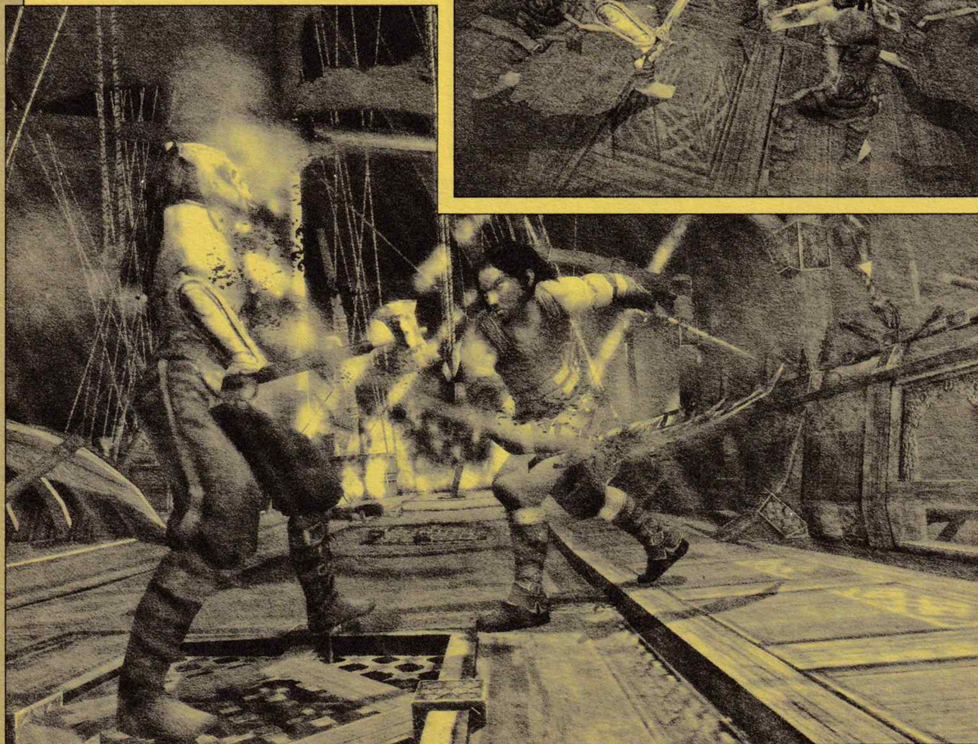
В играта има грубо три типа опоненти и два типа босове. Враговете ви са гардове, жени-убийци и чудовища. Гардовете можете да размазвате, както ви харесва. Но никога не скачайте срещу мацките – винаги блокират и ви хвърлят на земята, което в по-тясна стая е неприятно и води до загуба на жизнени дивиденти. Чудовищата са две – адските хрътки, които или цапвате два пъти и тътрите да бягате, за да не ви гръмнат в гащите, или хвърляте по стените, вместо бомби. С големите има малък трик – тъй като и един от босовете е от този биологичен вид, ще трябва да се научите бързо и безпроблемно да се справяте с тях. След като ви нападнат, опитайте да се шмугнете между краката им с кълбо, да почнете да ги кълцате по петичките, и като паднат на колене, с двоен скок се катерите на гърба им и като луд започвате да се набирате на левия бутон на мишката или на съответния на джойпада. При добра, френетична серия можете да свалите голем (включително и боса) с едно накатерване отзад.

Императрицата и Shahdee винаги вкарват една и съща серия от удари. И точно когато смятате, че са я приключили, продължават с тупаниците. Затова се дръжте на разстояние от тях и в удобен момент им правете летящ разсичащ удар (два пъти скок в посока на врага и удар) – никога не парират и им доставяте достатъчно болка.

Малка е разликата с Дахака. Когато не сте близо до него, той ви атакува с пипалата си, затова ще се наложи да не спирате с припкането в кръг около него. Ако се приближете пък, ще ги изстреля директно към вас. Затова, щом скъсите дистанцията, забавете времето и му вкарайте тежка комбо серия (стандартна, няма нужда от разни акробатични изгъзици). След като смъкнете част от здравето му, императрицата ще ви помогне и ще го изстреля от арената. За битката ще ви трябва доста пясък, а такъв можете да намерите в предметите в ъглите на залата. След като императрицата го зашемети, можете да използвате и Ravages of time умението, за да нанесете максимално количество щети.

Веднъж щом се превърнете в пясъчния призрак, кръвта ви бавно ще намалява, но пък пясъкът ви постепенно ще се регенерира. Въпреки това опитвайте се да избягвате сраженията, а ако все пак ви се наложи, играйте ги в забавено време и използвайте другите специални умения на принца. Кръвта на боса грифон бавно се възстановява, затова само с тях можете да го утрепете. И колкото и пясък да са ни дали от Ubi, нивото с рутещите се платформи е шитнярско, откъдето и да го погледне човек. Много прецизно трябва да си прецените скоците и когато имате възможност, да презареждате пясъка.





Скритите оръжия

В играта има няколко скрити оръжия, които са нечупливи и имат странна форма на полезност. Ако ги хвърлите, губите ги.

Мечо

Ако си падате по турбоизпълнения в Боби-стил, ще откриете мечо в часовниковата кула (източното крило, след като отключите скорпионския меч). Ще се сблъскате три голема. В стаята с втория (в настоящето) вляво има дупка, пълна с вода. Разбийте стената и ще получите пухкавия приятел. Той почти не нанася щети, но ви връща с всеки удар малко кръв, което, докато сте призрак, е доста полезно.

Ръката на Rayman

Малък бъзик с най-популярния герой на Ubi. Ще го намерите в катакомбите. Тъй като Дахака ви преследва, минете на забавено време. Стигнете до секцията, в която трябва да дръпнете трите каменни колони, за да вдигнете пилона със саркофага в центъра. След като дръпнете първата, насочете се към стълбището. Десен завой, тичешком по стената и отскочете на дъската вдясно. Залюлейте се на нея, следвайте пътеката и свийте по първата вляво. Разбийте оръжейната поставка и ще получите много бързо, но не и много мощно, юмруче.

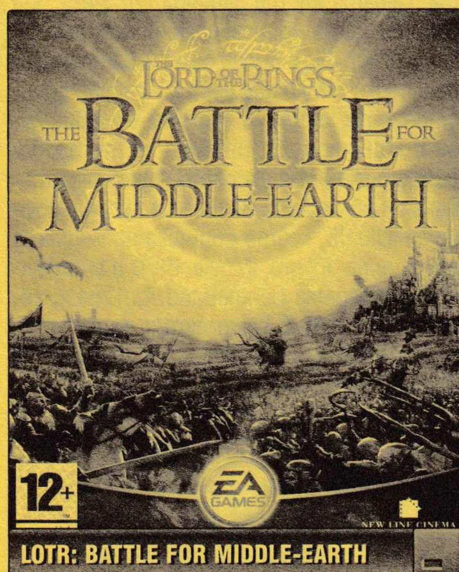
Светлинният меч

Това е най-мощното допълнително оръжие в играта. Докато сте в нивото mystic caves, ще стигнете до врата, за която трябва да намерите ключ. Веднага след нея има дупка в пода. Спуснете се и разбийте лявата стена. На оръжейната поставка ще намерите меча. Това е най-бързото и мощно оръжие в играта, също така е нечупливо. Но ако го хвърлите, губите го.

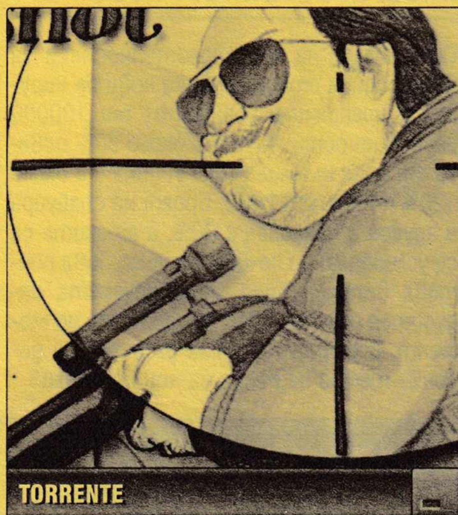
И на финал, не забравяйте за времето – твърде вероятно е да се окажете на подходящото място, но не и в правилното време. Играта е с нормално ниво на трудност, с изключение на малкото моменти, в които едно неправилно мигване или рефлекс водят до адски много псувни. Но и с това се свиква. И най-малкото, финалното филмче определено си го бива.

Георги Панайотов

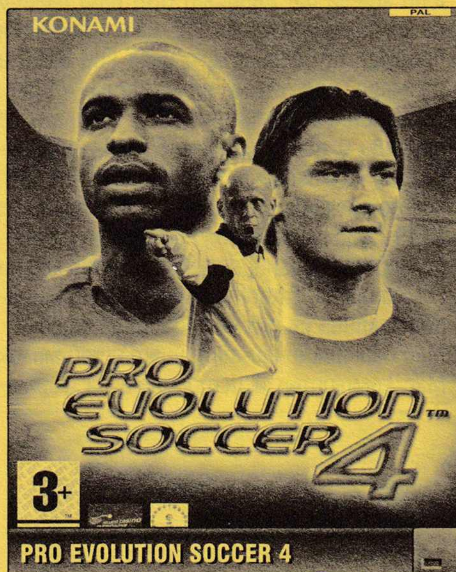
PC GAMES CHEATS


LOTR: BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

Лесно добити лични точки
Когато доближи краят на битка, разрушете колкото си пожелаете сгради, но оставете една непокътнатата. Сега направете save на играта си. Унищожете сградата и ще си присвоите победата. Сега всеки път, когато презаредите файла със запаметената игра, можете отново да разнищите онази сграда. Отново ще победите и това отново ще ви носи лични точки.


TORRENTE

По време на игра въведете някой от следните кодове:
Kong – Голямо!
Nano – Малко
Daqiuste – Прескачате дадено ниво
Paradaconpaquete – Здраве
Culabrises – Всички оръжия
Aupatleti – Неограничено количество муниции
Filygran – Летите (използвайте десния бутон на мишката)
Damelaversion – Неизвестен ефект


PRO EVOLUTION SOCCER 4

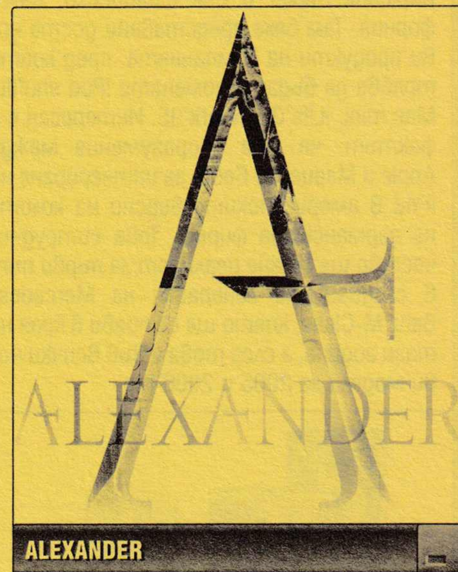
Лесна цел
Когато топката е преминала през линията и преди играчът ви да е започнал да се радва, натиснете pause и гледайте повторението. Всеки път, когато го гледате, ще получавате допълнителен гол в резултата си.

Размяна на играчи от различни отбори
Изберете редакционен режим (edit mode). Посочете регистрация на играч, изберете отбора, от който е той. Сега кликнете върху играча, когото искате да преместите. Появява се половин нов екран със списък на имената на отборите. Изберете отбора и когато играете мач, играчът ще е част от него.

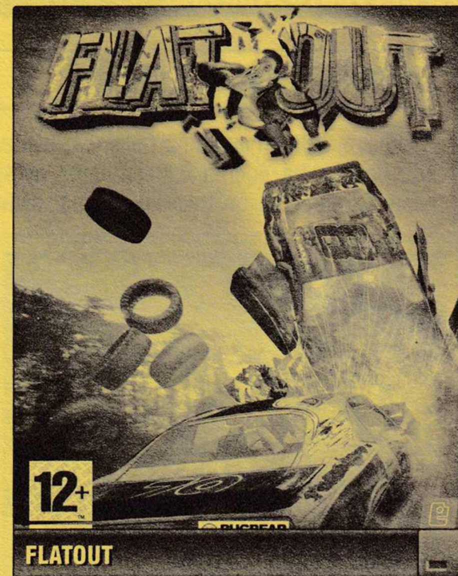
Гласът на Trevor Brooking
Натиснете който и да е бутон на заглавния екран. Оставете играта на главното меню за няколко минути, докато отново се стартира интродукцията. Гледайте или прескочете въвеждащата анимация и отново стигнете до заглавния екран. Ще чуете гласа на Trevor Brooking да казва: "Pro Evolution Soccer 4" на мястото на Peter Brackly.

Лесни пари
Когато се борите за купа, отстранете мемори картата и спечелете купата след това. Ще получите много пари след победата си. Отидете в магазина и купете каквото и да е. Когато селектирате избраната от вас покупка, върнете мемори картата на мястото й. Направете save на новата придобивка. Купата, която сте спечелили, няма да бъде запаметена и отчетена. Рестартирайте играта и все още ще сте си без купа. Предметът, който сте си купили обаче, ще е все още там.

Лесни точки за пазаруване
Селектирайте режим Международна лига. Изберете игра с три отбора. Ако сте на първо място във вашата лига, ще получите 1,500 Shop Points като победител.


ALEXANDER

По време на игра натиснете [Enter]. Въведете който и да е от следните кодове в полето и отново натиснете [Enter].
VIEWALL – Показва цялата карта
BABKI – Получавате 50000 отгоре
VICTORY – Печелите мисията
QWE – Натиснете [P], за да активирате ефекта


FLATOUT

Отключвате всички коли и писти
Въведете **GIVEALL** за име в профила си.
За да получите $40.000
Въведете GIVECASH като име в профила си.

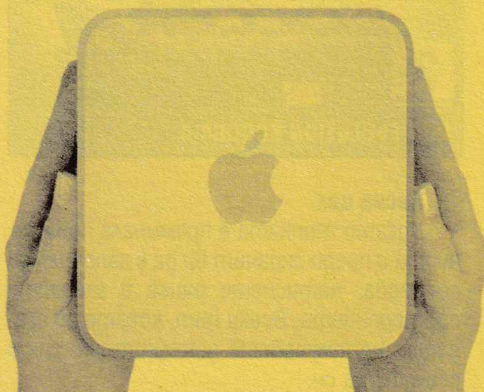
MIXED NEWS

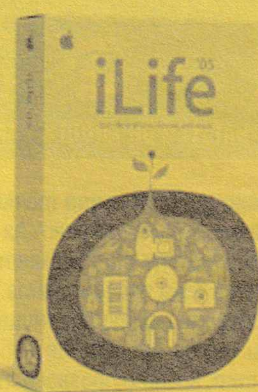
MACWORLD SF 2005 EXPO

Macworld Conference & Expo се проведе тази година между 10 и 14 януари в Moscone Center в Сан Франциско, Калифорния. Там бяха представени доста нови продукти на компанията, сред които трябва да бъдат споменати iPod shuffle, Mac mini, iLife'05, iWork'05. Интересен е и фактът, че има споразумение между Apple и Мерцедес Бенц, за интегриране на iPod в американските версии на колите на германската фирма. Това сътрудничество ще стане реалност за първи път в следващата генерация на Mercedes-Benz M-Class, която ще се появи в края на тази година, а след това и във всички нови модели за 2005 и 2006-та.

iPod shuffle ще първият USB mp3 плейър на компанията Apple. Той ще е и първият продукт от серията, с цена под $100 и размери под тези на пакетче дъвки. Джаджата работи отново с iTunes и се продава в два варианта 512MB, побиращи над 120 песни за $99 и версия от 1GB, която може да съдържа над 240 песни за $149. Това слизане под границите на 100-доларовата граница е много хитър ход на компанията, защото така тя ще разшири пазарния си дял неимоверно много.

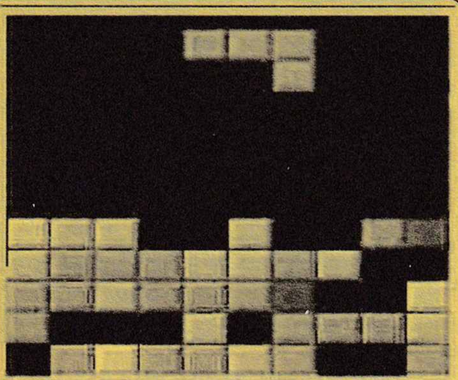
Mac mini пък е най-евтиният и най малък Mac компютър в историята на фирмата. Цената му ще започва от $499. Той работи като един абсолютно нормален компютър, но е висок само 5 сантиметра и тежи малко над един килограм. Единственото, което ви трябва, е клавиатура и монитор. Те, разбира се, се продават отделно. На експото Apple представиха и най-новата версия на техния софтуер iLife'05, който съдържа последните ревизии на iPhoto, iMovie, iDVD и музикалната програма GarageBand. От тази година тя върви в комплект и с прочутия iTunes, който ви трябва, за да зареждате вашия iPod.





ДА ПОИГРАЕМ С ЧЕРВЕЙ

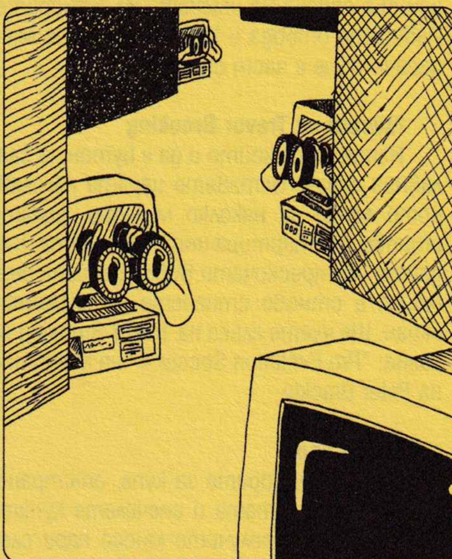
Червеят, известен като Cellery.A, използва версия на доста известната руска игра Тетрис, за да инфектира различни



машини. Докато заблудената жертва разиграва тетрисче, червеят търси мрежови връзки и инфектира всички харддискове по мрежата, използващи Microsoft Windows.

MS ANTISPYWARE СРЕЩУ AD-AWARE СРЕЩУ SPYBOT

Най-накрая Microsoft-скама AntiSpyware беше сравнена с основните претенденти на сцената на антиспайуер програмите. Тестът, който е бил проведен, е следният – системата се сканира със SpyBot, който връща 358 проблема. След второ сканиране с Ad-Aware излиза, че



всичко е сканирано и няма повече инфектирани файлове. Microsoft AntiSpyware показва на същата машина 659 инфектирани файлове и 2.223 ключа в регистрите с проблеми. Това доказва, че програмистите на Майкрософт са си свършили работата и може спокойно да се разчита на техния антиспайуер софтуер.

КИБЕРПРЕСТЪПНОСТ 2004

След анализ на киберпрестъпността за 2004 година стана ясно, че новите вируси са прекрачили границата от 100000 разновидности. Това е с около 50% повече от броя им миналата година и с около 120% повече от 2002. Броят на спайуера и адуера е нараснал с 30%, а атаките са се усложнили до по-високо ниво. Това поставя въпроса пред антивирусната индустрия дали няма да се достигне до момент, в който тя няма да може да догонва темпа на поява на нови гадинки?

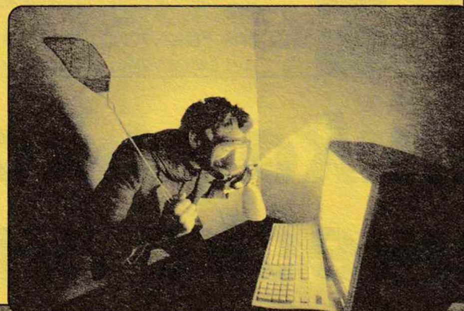
ХАКЕРСКИ ИСТОРИИ

Краят на годината е особено динамичен не само с празниците, но и с активността на органите на реда. Този месец властите успяха да заловят хакер, проникнал в сървърите на T-Mobile. Злосторникът, известен като "Ethics", е крадял информация от T-Mobile повече от година преди да бъде разкрит. Оказва се, че той се казва Николас Якобсен и е на 21 години. Хакерът се е докопвал и до U.S. Secret Service e-mail-и, крал е пароли на потребители и номера на Social Security карти.

21-годишният гений можел да влиза в профилите на клиентите на всички базирани във Вашингтон фирми (над 16.3 милиона клиенти с техните Social Security номера и дати на раждане). Той е можел да се докопва до пинкодове на пощи и потребители на мобилни телефони. Не е атакувал кредитни карти.

В същото време в Китай, недоволни от Американския монопол атакуваха сървърите на McDonalds. Това е станало по Коледа и то на два пъти.

Хакерът, който успя да пробие в компютрите на NASA през 2001-ва пък, беше осъден на шест месеца затвор в началото на януари. 21-годишният Грегъри Аарон Хернс от Портланд е успял да нанесе щети за $200 000, просто складирайки свалени филми на сървърите на НАСА. Друг немирник, този път 16-годишен англичанин, беше осъден на една година домашен арест без право на ползване на компютър, след като е разработвал червеи. Те инфектирали чужди машини и изпращали спам съобщения. Червеят Randex инсталирал троянски кон на компютъра на жертвата и така бързо бил хванат от полицаите на три агенции - Скотланд Ярд, ФБР и Роял Канадиан Маунтед. Момчето било заловено с още двама набори от Америка и един от Канада.



MICROSOFT NEWS

MICROSOFT СА ПРЕДОВОЛНИ ОТ DRM

Microsoft Corp. обявиха, че нямат намерение скоро да заменят използвания от тях DRM механизъм за лицензиране на музикални файлове. Хора, занимаващи се със сигурността във фирмата, са предупредили, че кракърите вече работят над метод за разбиване на новата защита за .wmv и .wma файлове, които използват DRM (digital rights management). Взимащите решенията обаче са преценили, че засега тази предпазна мярка върши работа и няма да бъде заменяна. DRM защитата изтегля "лиценз" за парчето от Интернет, като всеки един .wma или .wmv файл може да бъде регистриран най-много 10 пъти. Така, след 10-я опит, Windows Media Player отказва да подкара песента или клипа.

WINDOWS MOBILE 2005 ДО МЕСЕЦ

Magneto е кодовото име на бета версията на Windows Mobile 2005, който е достигнал фаза на разработка Beta 2 (v5.0.1512 Build 14207). Премиерата му се очаква на 16 февруари тази година, като засега той е тестван само на Motorola MPx220 Smartphone. Засега не е ясно на какви други устройства ще може да бъде подкаран новият Windows Mobile.

ПАЗЕТЕ СИ ДЕЦАТА

ГЕРОЯТ В МЕН

Според последните разработки на психолози се оказва, че игрите с герои са по-вредни за децата, отколкото игрите с агресия. Идентификацията, както и проекцията на качествата на героя, могат да имат пагубно влияние над 6-7 годишни деца. Така те могат да объркат собственото си аз с Аз-а на героя и да повярват в "свръхспособности" или невероятни неща..

HITECH

СПОРТ ЗА ВСЕКИ

Японски експерти са готови с проект, според който до 2050 година ще са произвели 11 робота. Те ще са програмирани като различни играчи от футболен отбор и заедно ще образуват най-добрия тим на планетата. Учените ще програмират всеки робот с различни техники и възможности. Проектът е твърде смел, но вероятно и резултатите ще са доста интересни.

ГРАФИЧЕН ДИСПЛЕЙ ЗА СЛЕПИ

Най-новото достижение на техниката, свързано с достъпа на слепите хора до компютрите, е дисплеят за лица със загуба на зрението. Той използва метален слой, който има памет за различни форми. Наслоен е върху силиконови подложки, които са разработени по последни технологии. Сигналът от "дисплея" се предава на малка подложка, която е в ръцете на слепия човек, като така той може да "усети" изображението на екрана.

INTERNET2 В РУСИЯ

Руският интернет оператор Corbina Telecom вече е започнал разпространението на Internet2 в Москва. Corbina Telecom дава възможност на клиентите си да се свързват с другите потребители в мрежата им по новия интернет протокол, който осигурява доста по-качествена връзка. Новата услуга е била представена на конференция на 15 декември и вече се продава официално.

Днес ще говорим за кодеци. Усещам как повечето от вас вътрешно се усмихват (а някои дори се хилят на глас, тупат се по коленете и питат "Ами, добре, какво би искал да знаеш за тях?"). Бих могъл да направя грешката да започна да обяснявам, че кодеците са необходими, когато искате да гледате филми в AVI, MPEG, MOV или друг някакъв файлов формат, че имат купища модификации, които често причиняват проблеми в операционната система, върху която са инсталирани, особено когато се трупат един върху друг и т.н. потребителски проблеми и наблюдения. Но ще спра дотук и ще побързам да сменя темата.

"Теоретични основи на цифровата обработка на данни" звучи по-хард, нали? Не просто звучи, както ще разберете по-надолу.

Crystal Player

File Subtitles Playback Playlist View Options Help

12. West Wing - 5x21 - Gaza 42:11
MPG 352x240 30fps 1341kBit/s 414.7MB

13. SS1-B-roll-sm2 02:07
WMV 320x240

14. X-Prize-flight-1 02:57
WMV 320x240

15. X-Prize-flight-2 02:49
WMV 320x240

16. alliance-control.room-xvid 01:26:30
AVI 576x304 30fps 1089kBit/s 690.5MB

17. Importance of Being Earnest, The (2002) CD1 45:24
AVI 752x320 25fps 2099kBit/s 698.3MB

18. Importance of Being Earnest, The (2002) CD2 44:31
AVI 752x320 25fps 2137kBit/s 697MB

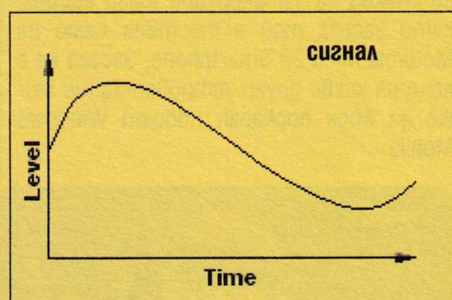
19. The.West.Wing.3x01.Manchester.Part.1.AC3.WS.DVDRip.XviD-FoV 41:45
AVI 640x368 25fps 1131kBit/s 346.2MB

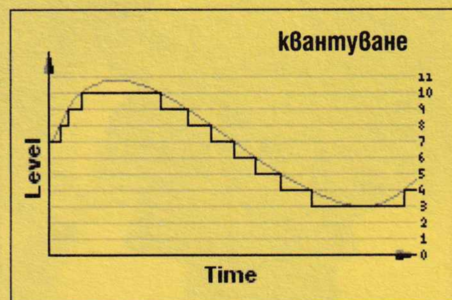
20. The.West.Wing.3x02.Manchester.Part.2.AC3.WS.DVDRip.XviD-FoV 41:34
AVI 640x368 25fps 1142kBit/s 348MB

DivX – кратко ръководство по практическа анатомия

Дискретизация

Повечето информация в реалния свят е непрекъсната. Звуковите и зрителните данни съвсем не представляват изключение от това правило. Няма точно обособени моменти от време, в които се извършва промяната на състоянието. Всички подобни сигнали се наричат аналогови. Цифровата техника, от друга страна, работи с определена тактова честота, която колкото и да е висока, все пак представлява крайно число. За да успеете да запишете аналоговата информация в цифров вид е необходимо е тя да се отчете през равни кратки интервали от време. Този процес се нарича дискретизация. Пример са отделните кадри в киното. Трябва да се определи колко често ще следват те, така че да не се загуби информация. Филмът не трябва да изглежда като поредица от фотографии (което е много арт, но не е кино). За да се определи точната честота, си има специална математическа теория, в която ние няма да навлизаме. Ще се задоволим просто да кажем, че отчетите трябва да следват достатъчно често, но и достатъчно рядко, за да не се натрупва излишна информация. Няма нужда един филм да заема пет диска, когато може да бъде събран на два. При това без човешкото око да може да определи разликата. Ако основните изисквания към честотата на дискретизация бъдат спазени, изходният сигнал би могъл да бъде възстановен не просто приблизително, а съвсем точно. Друг въпрос е, че абсолютната точност не е толкова необходима, тъй като чувствителността на човешките възприятия има своите ограничения и специфики и това също трябва да се отчита.



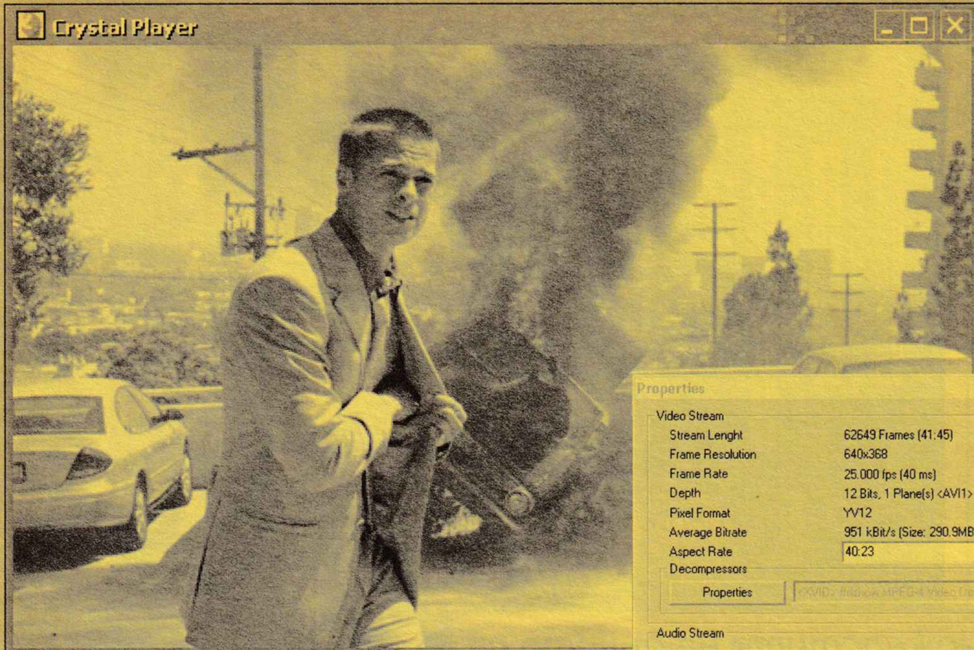


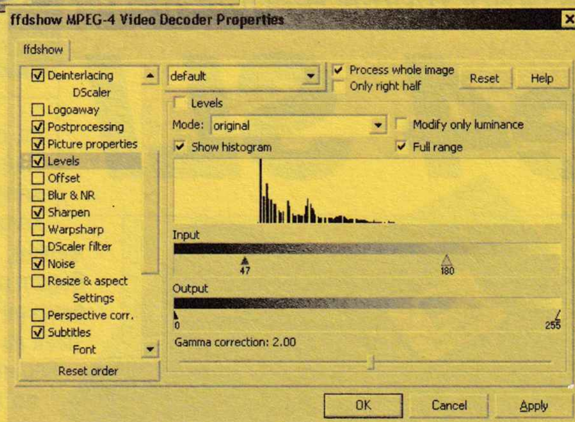
Дотук разгледахме видеоинформацията като поредица от статични кадри, следващи един след друг пред точно определен интервал от време. Ако с това дискретизацията се изчерпваше, то още нямото кино би могло да претендира за името цифрова телевизия. Уви, за да завършим процеса, трябва да положим още усилия.

Нека вземем един произволен кадър и го подложим на щателно наблюдение. Формално погледнато, той представлява едно аналогово петно, носещо неопределено много информация. За да можем да опишем в цифров вид всеки един кадър, трябва да го разделим на редове и колони, достатъчно много на брой, така че съседните клетки да бъдат трудно различими. Ред по ред можем да опишем образа в последователен запис, който се нарича развивка. Само трябва да намерим най-подходящия формат за този запис.

Квантуване

Във всеки кадър има безкрайно разнообразие от цветове. А компютърът различава краен брой – само няколко милиона. Дори и да се специфицират повече, човешкото око няма да долови разликата. Налага се пълната фотографска картина да се опише с палитрата на наличните цветове. Този процес, при който случайната информация се приравнява към възможно най-близката предварително определена стойност, се нарича квантуване. Пример за квантуване е да приемеш, че $\pi=3,14$, след като 3,14159265359 е една доста по-близка до реалната стойност. Квантуването рядко се прави по равномерна скала от едно до шестнадесет милиона, а се адаптира според съществуващите зависимости в сигнала. Например, в един вечерен кадър преобладават тъмните тонове и цветовете са разположени в близки нюанси. Повечето ярки цветове въобще отсъстват. Затова разумно е тъмните области да се опишат изключително подробно, а ярките – с далеч по-малко стойности. Идеята е да се изследва входния сигнал, за да се определи най-доброто разпределение на отделните квантуващи нива. В резултат се постига високо качество и ефективност, при





малък обем дигитална информация.

Нека сега си припомним, че не описваме просто застинали изображения, а променяща се във времето видео информация. Можем да се запитаме каква част от изображението се е променила между два последователни кадъра. Оказва се, че се спестяват доста ресурси, ако не се описва изцяло всеки кадър, а вместо това се отбелязват и описват единствено разликите. Така се постига сериозна икономия на данни. На практика поради грешките от квантуване (неточност на закръгленията, натрупване на малки грешки и други), се налага на определен брой частични кадри да се изпраща по един пълен за връщане в правия път. Разбира се, този алгоритъм е сложен и води до усложняване и оскъпяване на хардуерните и софтуерни средства за обработка на цифровия поток. Но се намалява значително обемът на информацията.

Амбицията на специалистите по цифрова обработка обаче не е спряла дотук. Те са решили, че освен статичните данни, не е необходимо да се обработват и голяма част от променящите се. За целта се използва наличието на силни автокорелационни процеси в сигнала. Или иначе казано, ако през последните десет кадъра пикселът X е отчитал по един процент нарастване на интензитета на синята си съставка, не е трудно да се предвиди, че в следващия кадър пак ще има промяна от един процент. Тъй като автокорелационната функция може да бъде изчислена както в предавателната, така и в приемната страна, оказва се напълно достатъчно да се предават само разликите от изчислението. С помощта на този почти ясновидски алгоритъм цифровата поредица се редуцира още много. Постигането на оптимално квантуване е много важно за ефективността на следващия етап.

Кодиране

При този процес дискретизираните и квантувани стойности се записват в двоичен код и допълнително се оптимизират. Преминава се през алгоритми за компресия на данни. Прилагат се и специфични методи за кодиране във връзка със средата, в която ще се предават данните или формата, в който ще се съхраняват. Сигналът вече е многократно компресиран, но винаги е възможно още.

Ако се направи малък компромис с качеството, може да се постигане значителна допълнителна компресия. Затова някои алгоритми умишлено въвеждат такава, прецизно подбрана грешка. Тя е малка, дори незабележима през повечето време, но позволява многократно намаление на обема на файла. Когато цветовете в изображението стават нереални на места или в самото изображение за кратко избиват петна и квадрати, се появява видим шум, особено при резките движения. Това е именно резултат от по-голямата грешка, допусната при компресията.

Макар че досега говорихме само за видео, положението със звука е съвсем аналогично. Обаче вместо да се прави развивка директно се записва текущата стойност на звуковия интензитет.

Мисля, че вече мога да си позволя да се върна към темата за кодеците и да обясня какво представляват те и как се вписват в цялостната картина. Те дават описание на използваните алгоритми и позволяват кодирането и декодирането (оттам идва и името CODEC – CODing/DECoding) на информацията. С тяхна помощ компютърът успява да разчете данните и да създаде от тях звук и картина. Кодеците трябва да работят в реално време и основната задача, която стои за решаване пред производителите им, е да се определи компромисното съотношение между компютърните ресурси, необходими за обработката всеки кадър, и големината на изходния видео и аудио поток. Това съотношение е променливо и е в тясна връзка с наличния хардуер. Колкото по-бърз е той, толкова по-дълбока може да бъде компресията. Затова с развитието на хардуера се появяват и нови, по-агресивни и поефикасни кодеци, но и съответно с по-високи изисквания към апаратната част.

В търсене на GSpot

GSpot е името на софтуер, който може да анализира видеофайла и да ви помогне да определите кой кодек е използван при кодирането и дали го имате инсталиран на компютъра си. А ако имате проблеми с четенето на даден файл, GSpot може да направи анализ и да ви даде съвет за отстраняването им.

Програмата е безплатна и можете да я намерите в Интернет на адрес *http://www.headbands.com/gspot*

С нея се работи лесно – достатъчно е да стартираме GSpot и след това с мишката да изтеглите видео файла върху прозореца на приложението.

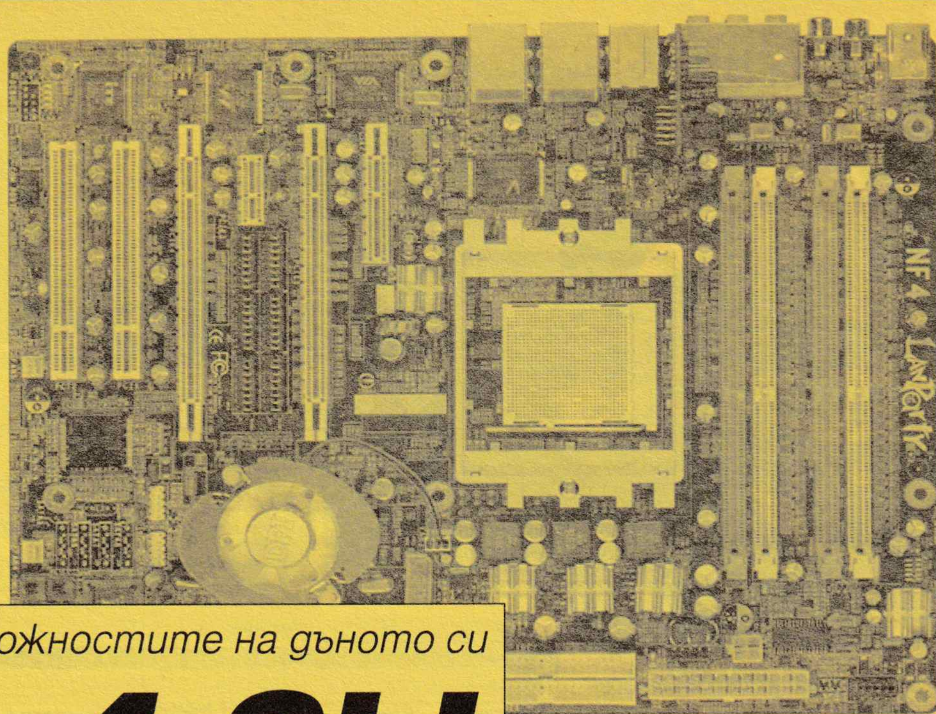
Хубаво е често да си ъпгрейдвате версията на софтуера, за да бъде той в крак с последно използваните кодеци.

Вместо заключение

Най-големият кошмар за един преподавател е да попадне на аудитория, която е твърде интелигентна и задава прекалено много въпроси. По този повод един познат казваше: "Ако не можеш да ги надприказваш – объркай ги." – и добавяше – "Ако и това не помогне, винаги можеш да им дадеш контролно."

Така че бързо вадете по един двоен лист и си пишете имената отгоре. Сашо Бойчев (вижте страницата с писмата) ще проверява какво сте научили и дали осъзнавате какво точно мачите нощем от Интернет. И без това той трябва да отговаря на въпросите ви.

Иван Дончев

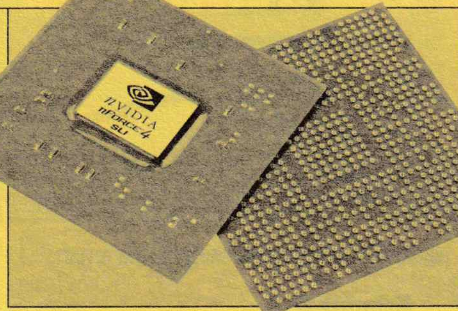


мултиплицирай видео възможностите на дъното си

nForce4 SLI

Върховият модел nForce4 SLI добавя към функциите на nForce4 Ultra само едно – възможността PCIe x16 порта да се раздели на две части по осем PCIe линии (x8). По този начин могат да се включат две PCI Express видеоплатки (засега GF6800Ultra, GF6800GT и GF6600GT поддържат двуплатковия режим на работа. В случаите, когато графичната производителност не е ограничена от бавен процесор – т.е. когато се използва голяма разделителна способност и много графични ефекти – ускорението, което се получава, е почти двойно).

Дънните платки с nF4 SLI ще имат по два PCIe x16 физически слота. Когато чипсетът работи в режим „x16", единият слот е неактивен, а другият работи като обикновен PCIe x16 слот (8GB/s). Когато чипсетът работи в режим „две по x8" – и двата слота са активни, но работят само с половината си линии (x8 вместо x16, т.е. 4GB/s). Първоначално се предвижда превключването между режимите да става, като потребителят обърне един модул върху дъното. Този подход е тромав и неудобен (кутията трябва да се отваря, модулът може да се загуби или повреди, конекторите за модула могат да се замърсят и да не правят добър контакт и т.н.) – впоследствие може би ще се появят дънни платки, при които това превключване става чрез джъмпер (множество джъмпери при вече обявената DFI nF4SLI платка) или още по-добре в BIOS-а.



Това че в SLI режим графичните платки ще работят с x8 вместо x16 PCI Express, не е фатално, тъй като пропускателният капацитет дори на x4 е напълно достатъчен за днешните игри.

Неудобство за двуплатковите конфигурации е необходимостта да се осигури достатъчно захранване – при две Geforce6800 Ultra видеоплатки заедно с мощен процесор, който да не им спъва работата (Athlon64-FX55) компютърът може да се нуждае от захранване 500W или повече (а цената на тези три върхови компонента отива над 2000$).

В nF4 SLI дънните платки могат да се включват всеки две PCI Express платки, но според вида им работят в различен режим. Ако са две еднакви, може да се активира SLI. Изходите (VGA, DVI, TV-Out) на „втората" платка се деактивират и остават само изходите на първата. Тогава, ако се стартира приложение (игра), което бъде разпознато от графичния драйвер, се използва един от двата SLI режима, в зависимост от това кой от тях е по-подходящ за приложението: AFR (Alternate Frame Rendering – едната платка обработва четните, а другата нечетните кадри) или SFR (Split Frame Rendering – всеки кадър се разделя на две части, равни по сложност, а не по размер. Всяка платка обработва своята част и накрая изображението се обединява в платката, към която са включени мониторите). Ако приложението не се разпознае от драйвера – използва се само едната платка.

Ако платките не са подходящи за SLI (т.е. ако са различни) или ако потребителят нарочно изключи SLI, и двете видеоплатки работят нормално, като общо се получават четири изхода за монитори/телевизори (по два на всяка платка). Двуплатковата работа в не-SLI режим е възможна дори с една ATI и една nVidia платка (така човек не се чуди каква да си купи и получава оптимална скорост както в игрите, предпочитащи Geforce, така и при тези, предпочитащи Radeon).

С настоящите версии на графичните драйвери и BIOS на SLI дънните платки нестандартните двуплаткови режими не винаги работят гладко и в много случаи се срещат проблеми и затруднения. Най-вероятно, ако двуплатковите конфигурации са успешни (т.е. ако много хора си купят по две видеоплатки), тези проблеми постепенно ще бъдат решавани. Най-наложително е да се осигури възможност за „ръчно" активиране на SLI (forced SLI), дори когато драйверът не разпознава приложението – по този начин изръсилите се за две видеокарти и скъпа дънна платка няма да трябва да чакат следващата версия на драйвера, за да си пуснат някоя наскоро излязла игра, която все още не се разпознава. Подобрения в драйверите биха позволили и работата в SLI режим на модели с различен ускорителен чип или такива, работещи с различни честоти на чипа или паметта (напр. Geforce6600GT и Geforce6800Ultra). Едва ли можем да очакваме възможност за SLI работа на Geforce заедно с Radeon платки. Според слуховете ATI смятат да предложат Radeon-решение със SLI възможности, но то ще е несъвместимо с Geforce. За да могат да работят заедно две толкова различни архитектури, ще е необходим някакъв вид посредник – така както DirectX/OpenGL стоят между приложенията и драйверите на хардуерните устройства. Засега нито Microsoft нито регулаторният орган на OpenGL са обявили намерения за развитие в подобна посока.

Geforce6xxx платките, които могат да работят в SLI режим, имат в горния си край един конектор. Към окомплектовката на всяка SLI дънна платка ще е включен SLI адаптор с подходящи размери, в зависимост от разстоянието между двата PCIe x16 слота. SLI адапторът може да бъде под формата на кабел (рядко поне докато не се появят множество дънни платки и графични платки, различни по отношение на разположението на

PCIe слотовете и SLI конекторите) или малка платка с два "женски" конектора. SLI адапторът служи за обмена на данни между двете видеоплатки (най-вече за прехвърлянето на готовото изображение от втората към първата, за да може да се изобрази на включения към нея монитор/телевизор).

SLI режимът може да се активира и без да се използва SLI адапторът, но тогава комуникацията между платките трябва да минава изцяло през PCI Express интерфейса, като при това положение увеличението на скоростта намалява наполовина (SLI адапторът по неофициални данни има пропускателен капацитет около 10GB/s и не използва записване на текстури, инструкции и т.н. – те минават през PCIe).

nF4 Ultra със SLI

Някои производители (DFI и MSI засега) се възползват от гъвкавостта на PCI Express спецификацията и предлагат дънни платки с по-евтиния nF4 Ultra чипсет, които все пак поддържат и SLI. Това е възможно като се използват един, два или четирите PCIe x1 линии на nF4 не по предназначение. Вместо да се свържат с x1 слотове (които да се използват за разширителни карти за Wireless LAN, TV тунери и т.н.) те се свързват към физически x16 слот (или физически x1/x2/x4 слот с отрязана задна част), в който може да се сложи PCI Express (x16) видеоплатка. Естествено, производителността спада (заради по-малкия пропускателен капацитет на слота), но незначително. По-новите версии на ForceWare видеодрайверите на nVidia изискват дъното изрично да бъде разпознато като SLI, за да се активира този режим и е възможно подобни нестандартни решения да не проработят (зависи и от BIOS-ите на дънната платка и видеоплатките).

Intel i9xx със SLI

Gigabyte обявиха дънни платки с i915P и i925XE чипсети, при които (както и при nF4 Ultra моделите на DFI и MSI) се използват съответно две и четири PCIe x1 линии за втория физически x16 слот. За разлика от nF4 при i9xx PCIe x1 линиите се управляват от южния мост (ICH6 чип), който е свързан чрез относително бавна 1GB/s връзка със северния (MCH чип). Поради това производителността спада в сравнение с останалите SLI решения (включително „неофициалното" nF4 Ultra).

Също както и за nF4 Ultra със SLI е необходимо видеодрайверът да бъде „излъган" или да се използва по-стара версия.

DualGPU видеоплатки

Gigabyte обявиха видеоплатката "3D1", която включва два GF6600GT чипа, по 128MB памет за всеки (общо 256MB) и вграден в самата платка SLI адаптер. Всеки от двата чипа използва по 8 от PCIe линиите на x16 PCIe интерфейса. Производителността (при еднакви тактови честоти) е същата като на две GF6600GT платки, свързани със SLI адаптер. Предимствата на 3D1 се състоят в това, че заема по-малко място (не пречи на въздушния поток толкова, колкото две отделни платки), инсталира се по-лесно и по-бързо (не се използват модули за превключване на дъното, SLI адаптери). Другата полза от еднoплатковото решение с два чипа би била възможността да се използва SLI дори при дъна със само един PCI Express слот. Засега обаче това не е възможно заради необходимостта от BIOS-поддръжка в дъното, каквато има само един-единствен модел на Gigabyte.

Изглежда също така, че nF4 Ultra (а може би и останалите масови PCIe x16 чипсети) не поддържа разделянето на x16 интерфейса на отделни PCIe линии (два комплекта по 8) и затова дъното на Gigabyte, което поддържа 3D1, е с nF4 SLI – т.е. цената на целия комплект (дъно+два GF6600GT чипа) не спада, въпреки двучиповата видеоплатка. Другият недостатък на 3D1 е невъзможността да се деактивира SLI и да се използват видеоизходите на втория чип за включването на трети и четвърти монитор/телевизор към компютъра.

Стоян Спахиев

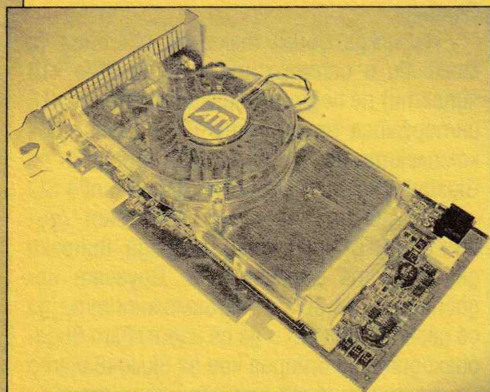
Характеристики на някои платформи

Елемент 0	AthlonXP	Pentium4 [3]	Athlon64	Athlon64	Athlon64	Athlon64	Athlon64	Athlon64	Athlon64	Athlon64	Athlon64	Athlon64	Athlon64
процесорна шина	външна, EV6, до 3.2GB/s	външна, AGLT+, до 6.4GB/s	вградена, над 14GB/s [4]	вградена, над 14GB/s [4]	вградена, над 14GB/s [4]	вградена, над 14GB/s [4]	вградена, над 14GB/s [4]	вградена, над 14GB/s [4]	вградена, над 14GB/s [4]	вградена, над 14GB/s [4]	вградена, над 14GB/s [4]	вградена, над 14GB/s [4]	вградена, над 14GB/s [4]
контролер на паметта	Външен	външен	вграден DualDDR400	Вграден DualDDR400	вграден DualDDR400	вграден DualDDR400	вграден DualDDR400	вграден DualDDR400	вграден DualDDR400	вграден DualDDR400	вграден DualDDR400	вграден DualDDR400	вграден DualDDR400
връзка към следващия елемент	EV6, до 3.2GB/s (SocketA)	AGLT+, до 6.4GB/s (Socket478)	HT, до 6.4GB/s	HT, до 8GB/s	HT, до 6.4GB/s	HT, до 8GB/s	HT, до 4.8GB/s	HT, до 8GB/s	HT, до 8GB/s	HT, до 8GB/s	HT, до 8GB/s	HT, до 8GB/s	HT, до 8GB/s
Елемент 1	**nF2 IGP**	**i915G**	**VIA K8M800**	**VIA K8T890**	**SiS760**	**SiS756**	*	*	*	*	*	**Radeon Xpress 200 [6]**	**Radeon Xpress 200 [6]**
контролер на паметта	Dual DDR400	до Dual DDR-II/533	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
Видеоускорител ***	Geforce4 MX (DX7)	Intel GMA900 (DX6 [8])	S3 UniChrome Pro (DX6)	няма	SiS Mirage2 (DX6)	няма	няма	няма	няма	няма	няма	Radeon X300Lite (DX9b)	Radeon X300Lite (DX9b)
Споделена памет в RAM	до 128MB	динамично до 224MB	до 64MB		до 64MB [1]							до 128MB [1]	до 128MB [1]
Собствена видеопамет	Няма	няма	няма		до 64MB [1]							до 128MB [1]	до 128MB [1]
AGP интерфейс	8x (3.0)	**	8x (3.0)	**	8x (3.0)	**	*	*	**	**	**	**	**
PCI Express x16	няма	1бр.	няма	1бр.	няма	1бр.	няма	няма	*	*	*	1бр. [7]	1бр. [7]
PCI Express x1	няма	Няма	няма	4бр.	няма	няма	няма	няма	*	*	*	4бр. [7]	4бр. [7]
Елемент 2	**nF2 MCP-T**	**ICH6R**	**VIA VT8237**	**VIA VT8237**	**SiS965L**	**SiS965**	**ULi M1689**	**nF3 250Ultra**	**nF4**	**nF4 Ultra**	**nF4 SLI**	**ATI SB400**	**ULi M1573**
връзка към предишния елемент	0.8GB/s	1GB/s	0.5GB/s	1GB/s	1GB/s	1GB/s	4.8GB/s	8GB/s	8GB/s	8GB/s	8GB/s	1GB/s	1GB/s
AGP интерфейс	*	**	*	**	*	**	8x (3.0)	8x (3.0)	**	**	**	**	**
PCI Express x16	няма	*	няма	*	няма	*	няма	няма	1бр.	1бр.	1бр. / 2бр. x8	*	*
PCI Express x1	няма	4бр.	няма	*	2бр.	2бр.	няма	няма	4бр.	4бр.	4бр.	*	*
USB портове	6бр. (2.0)	8бр. (2.0)	8бр. (2.0)	8бр. (2.0)	8бр. (2.0)	8бр. (2.0)	8бр. (2.0)	8бр. (2.0)	10бр. (2.0)	10бр. (2.0)	10бр. (2.0)	8бр. (2.0)	8бр. (2.0)
UltraATA	2 канала (2x 133MB/s) = 4устройства	1 канал (1x 100MB/s) = 2устройства	2 канала (2x 133MB/s) = 4устройства [2]	2 канала (2x 133MB/s) = 4устройства [2]	2 канала (2x 133MB/s) = 4устройства	2 канала (2x 133MB/s) = 4устройства	2 канала (2x 133MB/s) = 4устройства	2 канала (2x 133MB/s) = 4устройства [2]	2 канала (2x 133MB/s) = 4устройства	2 канала (2x 133MB/s) = 4устройства	2 канала (2x 133MB/s) = 4устройства	2 канала (2x 100MB/s) = 4устройства	2 канала (2x 133MB/s) = 4устройства
SerialATA	няма	4устройства (4x150MB/s)	2устройства [2] (2x150MB/s)	2устройства [2] (2x150MB/s)	2устройства (2x150MB/s)	4устройства (4x150MB/s)	2устройства (2x150MB/s)	4устройства [2] (4x150MB/s)	4устройства (4x150MB/s)	4устройства [5] (4x300MB/s)	4устройства [5] (4x300MB/s)	4устройства (4x150MB/s)	4устройства (4x150MB/s)
RAID	няма	SATA 0, 1 matrix	SATA 0, 1 [2]	SATA 0, 1 [2]	SATA 0, 1	SATA 0, 1, 0+1	няма	SATA,UATA 0, 1, 0+1 [2]	SATA,UATA 0, 1, 0+1 spare, morph	SATA,UATA 0, 1, 0+1 spare, morph [5]	SATA,UATA 0, 1, 0+1 spare, morph [5]	SATA 0, 1	няма
Мрежови контролери	Два по 100Mbps	100Mbps	100Mbps	100Mbps	100Mbps	1000Mbps	100Mbps	1000Mbps	1000Mbps	1000Mbps	1000Mbps	няма	100Mbps
Допълнителни мрежови функции	Подходящ за Gateway	няма	няма	няма	няма	няма	няма	Firewall, Enterprise	Firewall, Enterprise	Firewall, Enterprise, ActiveArmor	Firewall, Enterprise, ActiveArmor	няма	няма
Звуков контролер	SoundStorm APU до 5+1	до 7+1, HDA 32bit/192kHz	до 5+1	до 5+1	до 7+1	до 7+1	до 5+1	до 7+1	до 7+1	до 7+1	до 7+1	до 7+1	до 7+1, HDA 32bit/192kHz

* реализиран е в друг елемент на платформата
** за графичен интерфейс се използва PCI Express x16
*** DX9c – Shader 3.0 (Pixel и Vertex), DX9b – Shader 2.0, DX8 – Shader 1.x, DX7 – Texture & Lighting (T&L), DX6 – няма никой от споменатите дотук модули
1 собствената памет и споделената памет могат да се използват едновременно (напр. 32MB собствена + 32MB споделена = 64MB общо)
2 вместо единия от UATA каналите на VIA VT8237 и nF3 150 чрез допълнителен чип към тях могат да се добавят 2 SATA устройства (и съответно RAID 0+1 за VT8237). Към nF3 250/Gb също може да се включи чип за 2 допълнителни SATA устройства, но не за сметка на UATA каналите и обратно – ако такъв чип не се включи, не се „освобождава" UATA канал, както при nF3 150/VT8237.
3 не се взимат предвид Pentium4 Extreme Edition 3.46GHz и i925XE (8.5GB/s системна шина) поради минималното им разпространение.
4 при Athlon64 процесорната шина е вградена. Скоростта ѝ се увеличава заедно със скоростта на процесора. При Athlon64 2800+ (1.8GHz) е 14.4GB/s; при Athlon64FX-55 (2.6GHz) е 20.8GB/s.
5 nForce4 Ultra и nForce4 SLI поддържат SATA-II/300 и hot-swap.
6 предлага се и ATI Radeon Xpress 200P модел, който е без вграден видеоускорител.
7 В бъдеще се очаква поддръжка за SLI-подобно разделяне на PCIe x16 интерфейса с резултат 2бр. x8. Общо поддържаните PCIe линии са 22 – 1бр. x16, 4бр. x1 и 2бр. за връзка с южния мост.
8 Intel GMA900 поддържа Pixel Shader 2.0 (DX9b), но няма нито T&L (DX7), нито Vertex Shader 1.x или 2.0 (според Intel би за тях има емулация в драйвера) и затова много игри въобще не тръгват.

Зимни видеоускорители

Месеци след като бяха обявени предишните GPU-та на ATI върховият модел X800XT Platinum Edition (PE) почти не можеше да се намери. Положението при Geforce6800Ultra е малко по-добро. ATI твърдят, че са си взели поука и се очаква всички от сега новообявените модели да са достъпни за крайните потребители към края на месеца. nVidia не промениха върховите си модели, но добавиха някои интересни варианти и технологии в средния и нисък клас.

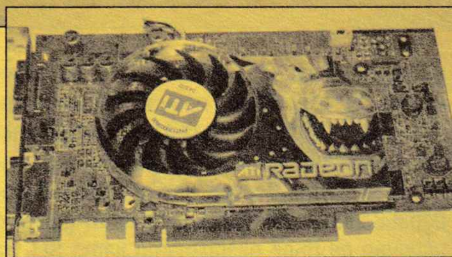


Radeon X850 (R480)

Новите R480 чипове на ATI са преработка на предишните R423 (PCI Express X800). Произвеждат се по същата 130nm low-k технология в TSMC (Taiwan).

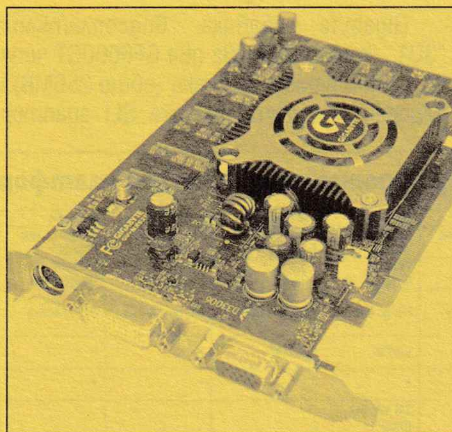
Предимствата им са малко по-високите тактови честоти и по-високата технологичност на преработения дизайн в сравнение с оригиналния. Въведени са и някои подобрения в охладителната система – по-ефективна е и дори при натоварване не е прекалено шумна (заема пространството над съседния слот, както повечето охладители на X800XT и GF6800Ultra). R480 са „истински" PCIe чипове (без AGP-PCIe преобразуване) и няма да се предлагат техни AGP модификации. По-късно през 2005-та се очаква появата на ATI преобразувателен чип (подобен на nVidia HIS-BR2), който ще позволи да се направят AGP X850 платки. Върховият модел X850XT PE поддържа OverDrive – автоматично повишаване на честотите на чипа и паметта до определена граница и ако не се превишава подходящата работна температура. За съжаление на практика не се достигат повече от 5-6% увеличение.

Резултатите, които постига X850XT PE, са доста добри (около и над GF6800Ultra), но хората с неограничен бюджет ще получат много по-добра производителност с две GF6800Ultra платки в SLI режим. Ще се предлагат три модела R480: X850XT PE, X850XT и X850Pro.



Radeon X800XL (R430)

Разликата между R430 и R480 е единствено в производствената технология – за R430 се използва 110nm, пак в TSMC, но без low-k диелектрик (т.е. консумацията спрямо 130nm low-k спада много малко или въобще не спада, съответно и тактовите честоти не се повишават). По 110nm технология се произвеждат и повечето други съвременни GPU-та (X700, X300, GF6600, GF6200). Ще се предлагат два модела R430: X800XL и X800 (без букви). Очаква се цените им да бъдат доста по-изгодни от тези на конкурентните GF6800 модели.

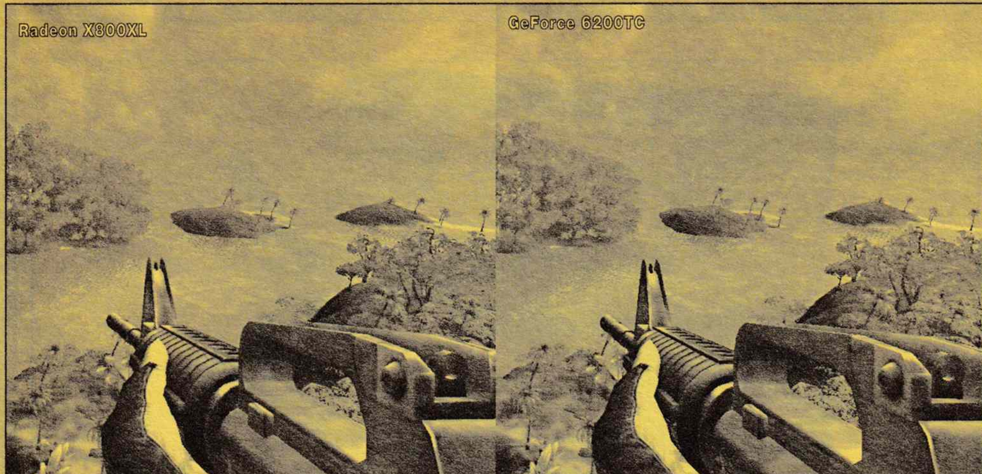


GeForce 6200TC

Една от новите технологии, които nVidia въвеждат в ниския клас, е Turbo Cache. Въпреки наименованието си тя не предоставя по-голяма производителност, а по-ниска цена на крайния продукт. GPU-тата с TC разполагат с много малко „локална" памет на видеоплатката – тя се използва за пикселите, изобразявани на екрана, и някои от другите най-често използвани данни. Текстурите и останалата графична информация се обработват направо в основната RAM памет на компютъра. Драйверът динамично заема и освобождава съответните блокове памет и не ограничава свободната RAM, когато не се използват тежки графични приложения. Turbo Cache технологията става възможна благодарение на това, че PCI Express интерфейсът е full duplex (по 4GB/s и в двете посоки за разлика от несиметричния 2GB/s,266MB/s AGP8x интерфейс) и има скорост от 8GB/s, съизмерима с каналите за достъп до паметта на повечето GPU-та от нисък клас (X300, GF6200). Естествено използването на „външна" памет е свързано с преминаването през допълнителни блокове (PCIe контролер, контролер на паметта в чипсета/процесора), което води до известни забавяния. Интерфейсът към системната памет (3.2GB/s за DDR400, 6.4GB/s за DualDDR400, 8.5GB/s за DualDDR-II/533) се споделя от всички устройства в компютъра (CPU, GPU, ATA, LAN и т.н.), така че не винаги пълните 8GB/s на PCIe x16 могат да се оползотворят. Независимо от това производителността на GF6200TC е по-добра от тази на ATI X300 моделите (със собствени 128MB), а GF6200TC поддържа и Shader 3.0 (DX9c).

Засега се предвиждат три модела GF6200TC. Официално и трите трябва да имат GF6200 чипове, работещи на 350MHz, и „локална" памет, работеща също на 350MHz/700DDR (всъщност различните производители ще предлагат различни честоти и съответно цени). Първият ще бъде с 16MB „локална" памет, достъпна чрез 32-битов канал (т.е. 2.8GB/s достъп към локалната памет + до 8GB/s достъп до системната през PCIe x16. Максимален възможен пропускателен капацитет: 10.8GB/s); той ще поддържа допълнително заемане на до 112MB от системната памет (т.е. общо 128MB). Вторият ще бъде с 32MB „локална" памет/64-битов канал (5.6GB/s локален канал. Общо макс. 13.6GB/s); ще се поддържа допълнително заемане на до 112MB от системната памет (т.е. общо 128MB). Третият ще бъде с 64MB „локална" памет/64-битов канал (5.6GB/s локално, 13.6GB/s общо) и ще поддържа заемане на до 196MB от системната памет (т.е. общо 256MB са достъпни за GPU-то).

Чрез Turbo Cache става възможно постигането на нелоша производителност при по-ниска цена. Това се дължи на няколко фактора – платките стават по-опростени (по-тесни канали за достъп до локалната памет, по-малко чипове памет – заради по-малкия обем), могат да се използват по-бързи памети, защото не са необходими в големи количества. Всъщност тази технология не е никак нова. Предложения за „безпаметни" (UMA) видеоплатки се появиха заедно с AGP1.0 спецификацията, но не бяха реализирани заради нарастващите изисквания на графичните ускорители към пропускателния капацитет (които се задоволяват едва с PCIe x16). 3DLabs Wildcat ускорителите за графични станции (с до 512MB локална памет) отдавна поддържат аналогична технология – използва



се системната памет на компютър за части от сложни и 3D детайли и сцени, които не се побират в локалната (на видеоплатката) памет въпреки огромния ѝ размер (можем да очакваме подобна поддръжка и в бъдещите ускорители за работни станции от nVidia – Quadro и ATI – FireGL). Повечето чипсети с вградено видео (вкл. nForce2 IGP на nVidia) всъщност прилагат този похват – използват системната RAM за графичната информация, включително екранните пиксели. Естествено, те имат пряк достъп до контролера на паметта (той се намира също в чипсета) и не минават през PCIe или друг интерфейс-посредник (т.е. забавянията са по-малки).

Чипсетите с вградено видео за Athlon64 по архитектурата си се доближават още повече до Turbo Cache. При Athlon64 контролерът на паметта е в процесора и чипсетът (съответно вграденият видеоускорител) достига до него чрез HyperTransport (до 8GB/s) интерфейса. VIA K8M800 (S3 UniChrome Pro GPU) няма собствена („локална") памет. SiS760 (Mirage2/SiS315+GPU) поддържа до 64MB „локална" памет (интерфейс до 64-бита, 200MHz, 3.2GB/s) и/или допълнително заема до 64MB от системната (обемът се задава твърдо в BIOS и неизползваната от GPU-то в даден момент памет не се освобождава за други цели за разлика от по-ефективния динамичен подход при GF6200TC). ATI Radeon Xpress 200 (X300Lite GPU) поддържа до 128MB „локална" памет (интерфейс до 64-бита, 200MHz, 3.2GB/s) и/или допълнително твърдо заема до 128MB от системната. ATI нарича технологията в Xpress200 "Hypermemory". Представители на компанията са заявили, че в бъдеще ще пуснат Radeon GPU-та, които поддържа HyperMemory и работят изцяло в системната памет (нямат локална). XGI обявяват поддръжка на технология, подобна на TurboCache за своите бъдещи XG47 GPU-та.

PureVideo

nVidia обявиха ново маркетингово наименование на модула за видеообработка (разкомпресиране/decoding на DVD/SVCD/MPEG2 и VCD/MPEG1 файлове), познат ни още от GF2MX – VPE (Video Processing Engine). Към PureVideo се причисляват и някои функции на VMR (Video Mixing Renderer), функции за промяна на развивката от поредова и обратно (interlacing/de-interlacing) и др. Най-новите драйвери поддържат разкомпресиране на MPEG2 и WMV9 (Windows Media Video), но не и на DivX/MPEG4. Въпреки първоначалните намерения на nVidia все още компресирането на видеопотоци (encoding) е изцяло оставено на централния процесор и не се подпомага. PureVideo би трябвало да се поддържа от всички Geforce6 чипове, но по-старите GF6800 платки (с NV40/45) имат някои проблеми. Един от акцентите на новата технология е поддръжката на HDTV (High Definition TV) телевизионен изход (през DVI портовете). XGI също обръщат внимание на тези технологии (MPEG2 decoding, de-interlacing, HDTV) и съответно ги поддържат в новия си чип от нисък клас Volari V3XT. PCIe решенията на S3 (GammaChrome) и Matrox (Parhelia) също се очаква да притежават такива способности. ATI явно изчакват преди да обявят HD поддръжка в драйверите си, но вече предлагат дву- и четиримониторни FireMV платки (2200 и 2400; предназначени главно за 2D приложения, които се нуждаят от значителна работна площ) както за PCI, така и за PCI Express шина.

Стоян Спахиев

Модели, 128MB [1]	Слот	GPU, MHz [2]	RAM				Конвейри и модули				Цена, $ [3]
			MHz [2]	DDR [2]	Bit	GB/s	PS	MP/s	VS	MV/s	
Geforce 6800Ultra 256MB [4]	PCIe x16	400MHz	550MHz	1100	256	35	16	6400	6	2400	500$
Geforce 6800GT 256MB [4]	PCIe x16	350MHz	500MHz	1000	256	32	16	5600	6	2100	400$
Geforce 6800	PCIe x16	325MHz	350MHz	700	256	22	12	3900	5	1625	300$
Geforce 6600GT [4]	PCIe x16	500MHz	500MHz	1000	128	16	8	4000	3	1500	200$
Geforce 6600	PCIe x16	300MHz	300MHz	600	128	9.6	8	2400	3	900	150$
Geforce 6200	PCIe x16	300MHz	275MHz	550	128*	8.8*	4	1200	3	900	130$
Geforce 6200TC 64MB-256MB [5]	PCIe x16	350MHz	350MHz	700	64	5.6-13.6 [5]	4	1400	3	1050	130$
Geforce 6200TC 32MB-128MB [5]	PCIe x16	350MHz	350MHz	700	64	5.6-13.6 [5]	4	1400	3	1050	100$
Geforce 6200TC 16MB-128MB [5]	PCIe x16	350MHz	350MHz	700	32	2.8-10.8 [5]	4	1400	3	1050	80$
Radeon X850 XT Platinum 256MB	PCIe x16	540MHz	590MHz	1180	256	38	16	8640	6	3240	550$
Radeon X850 XT 256MB	PCIe x16	520MHz	540MHz	1080	256	35	16	8320	6	3120	500$
Radeon X850 Pro 256MB	PCIe x16	520MHz	540MHz	1080	256	35	12	6240	6	3120	400$
Radeon X800 XT Platinum 256MB	PCIe x16	520MHz	560MHz	1120	256	36	16	8320	6	3120	550$
Radeon X800 XT 256MB	PCIe x16	500MHz	500MHz	1000	256	32	16	8000	6	3000	500$
Radeon X800 XL 256MB	PCIe x16	400MHz	500MHz	1000	256	32	16	6400	6	2400	300$
Radeon X800	PCIe x16	400MHz	350MHz	700	256	22	12	4800	6	2400	200$
Radeon X700 XT	PCIe x16	475MHz	525MHz	1050	128	17	8	3800	6	2850	200$
Radeon X700 Pro 256MB	PCIe x16	420MHz	432MHz	864	128	14	8	3360	6	2520	200$
Radeon X700	PCIe x16	400MHz	350MHz	700	128	11	8	3200	6	2400	150$
Radeon X300	PCIe x16	325MHz	200MHz	400	128	6.4	4	1300	2	650	130$
Radeon X300SE	PCIe x16	325MHz	200MHz	400	64	3.2	4	1300	2	650	100$
Geforce 6800Ultra Extreme 256MB	AGP8x	450MHz	550MHz	1100	256	35	16	7200	6	2700	550$
Geforce 6800Ultra 256MB	AGP8x	400MHz	550MHz	1100	256	35	16	6400	6	2400	500$
Geforce 6800GT 256MB	AGP8x	350MHz	500MHz	1000	256	32	16	5600	6	2100	400$
Geforce 6800	AGP8x	325MHz	350MHz	700	256	22	12	3900	5	1625	300$
Geforce 6800LE	AGP8x	325MHz	350MHz	700	256	22	8	2600	4	1300	250$
Geforce 6600	AGP8x	300MHz	300MHz	600	128	9.6	8	2400	3	900	150$
Geforce 6200	AGP8x	300MHz	275MHz	550	128*	8.8*	4	1200	3	900	130$
GeforceFX 5900Ultra 256MB	AGP8x	450MHz	425MHz	850	256	27	8	3600	4	1800	400$
GeforceFX 5900	AGP8x	425MHz	425MHz	850	256	27	8	3400	4	1700	200$
GeforceFX 5900XT	AGP8x	400MHz	400MHz	800	256	26	8	3200	4	1600	185$
GeforceFX 5700	AGP8x	425MHz	275MHz	550	128	8.8	4	1700	4	1700	145$
GeforceFX 5700LE	AGP8x	250MHz	200MHz	400	128	6.4	4	1000	4	1000	91$
GeforceFX 5500	AGP8x	270MHz	200MHz	400	128*	6.4*	2	1080	1	270	70$
GeforceFX 5200	AGP8x	250MHz	200MHz	400	128*	6.4*	2	1000	1	250	65$
Radeon X800 XT Platinum 256MB	AGP8x	520MHz	560MHz	1120	256	36	16	8320	6	3120	550$
Radeon X800 XT 256MB	AGP8x	500MHz	500MHz	1000	256	32	16	8000	6	3000	500$
Radeon X800 Pro 256MB	AGP8x	475MHz	450MHz	900	256	29	12	5700	6	2850	400$
Radeon X800SE	AGP8x	425MHz	400MHz	800	256*	26	8	3400	6	2550	200$
Radeon 9800 Pro	AGP8x	380MHz	340MHz	680	256	21	8	3040	4	1520	250$
Radeon 9800SE	AGP8x	360MHz	340MHz	680	256*	21*	4	1440	4	1440	160$
Radeon 9550	AGP8x	250MHz	200MHz	400	128	6.4	4	1000	4	1000	85$
Radeon 9550SE	AGP8x	250MHz	200MHz	400	64	3.2	4	1000	4	1000	75$
Radeon 9250	AGP8x	240MHz	200MHz	400	128*	6.4*	4	960	2	480	70$

GB/s – гигабайта в секунда - пропускателен капацитет на паметта; PS – Pixel Shader, VS – Vertex Shader, MP/s – милиона пиксела в секунда (милиона текстури в секунда при GF-FX5500, GF-FX5200/PCX5300, GF4MX, GF2MX, които имат по два текстурни модула за всеки пикселен конвейр).

* твърде е възможно да попаднете на платка с двойно по-тясна шина за достъп до памета

** GF4MX, GF2MX поддържат максимум DirectX7 (T&L engine) и нямат Vertex Shader модули (въведени с DX8)

1 цените са за платки със 128MB памет, освен ако изрично не е написано друго; по принцип повечето чипове от среден клас се предлагат и в платки с по 256MB, а тези от нисък – с по 64MB

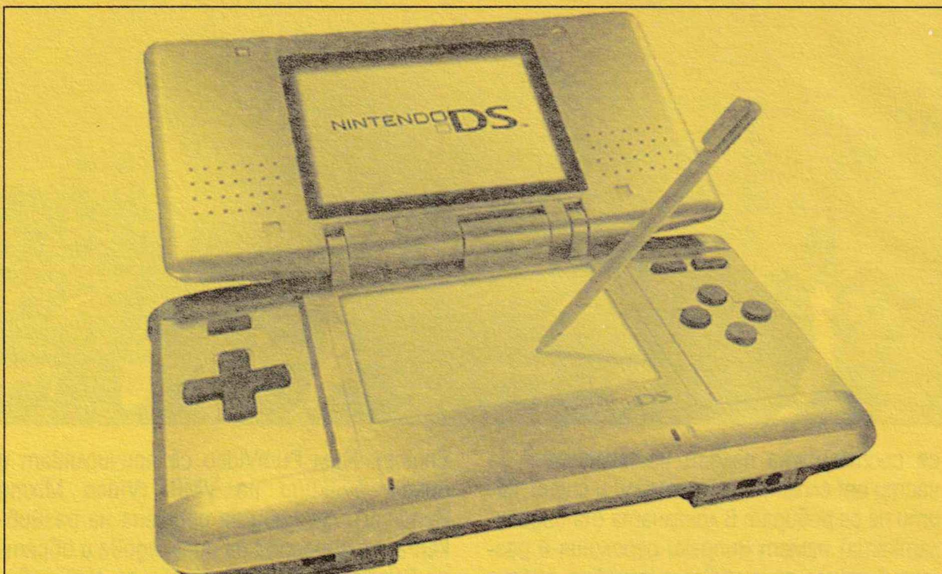
2 Някои производители на платки пускат чиповете на малко по-различни (и по-високи и по-ниски) честоти, в зависимост от това какво охлаждане са сложили и други съображения. GF2MX не използва DDR памет, а обикновена SDRAM.

3 някои все още не се продават – препоръчителна цена от GPU производителя

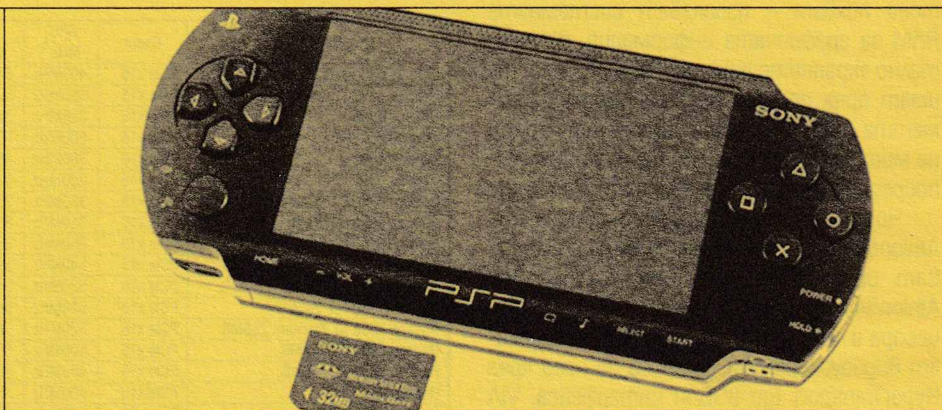
4 поддържа двуплаткова работа в SLI режим

5 освен паметта на видеоплатката използва и системната памет. Общия пропускателен капацитет зависи от вида използвана системна памет и заявките получени от другите устройства в компютъра (главно процесора) в всеки един момент

За малкото дни от започването си 2005 година доказа, че ще бъде безспорно вълнуваща в технологично отношение. Един от най-интересните сблъсъци, уви, за пореден път ще се случи малко встрани от България, и въпреки това заслужава внимание поради епохалното си значение за развитието на гейминга. През следващите месеци ще станем свидетели на противоборството между двата японски гиганта Sony и Nintendo на домакинския терен на втория. Sony PSP (PlayStation Portable) обещава да бъде не просто поредното преносимо устройство за забавление и още нещо. PSP е закономерност, повлияна от пазарната действителност, определена в момента от Nintendo и техния DS, контролиращи 90% от пазара за преносими "играчки" в САЩ.



Конзолите не са това, което бяха



Игри в джоба

Електронните игри еднозначно се превърнаха в забавлението на днешните млади. Разрастващата им се популярност се дължи на сложната амалгама от технологичния прогрес, позволяващ повече цветове и разнообразие, от една страна, и налагащата се надплатформеност и възможност да поджиткаш навсякъде и по всяко време, с различни по вид и функция устройства, от друга. Настолният компютър и телевизионната приставка все още са в основата на този процес, но все по-голямо значение придобиват мобилните телефони и преносимите игрални конзоли. Nintendo продават най-добре поради простата причина, че бяха първи с техния GameBoy Advance (GBA).

Всички разбраха, че децата обичат да играят не само вкъщи, но и в училище, в междучасието или пък на задната седалка, докато се возят нанякъде през уикенда (в България поради скромните размери на родината возенията принципно не траят твърде дълго, което, от своя страна, обяснява и безразличието на тукашните дечурлига към подобен род уплътняване на минутите). Nokia се опита да покаже, че и тя може да се справи с подобно предизвикателство, като пусна в продажби своя N-Gage, който обаче се превърна в огромен провал заради неизясненета си концепция тип «риба или рак» - хем не е съвсем мобилен телефон, хем не е съвсем яка конзола, защото липсва каталог с интересни заглавия.

Толкова истинско, почти без компромиси

Последната генерация преносими геймконзоли могат повече. След появата си в началото на есента на пазара Nintendo DS показа накъде се развиват нещата. Оборудван с два цветни дисплея, чувствителни на докосване, DS е чудесна играчка с богат каталог от заглавия, както и с други функции. Чисто хардуерно, DS напомня много на PDA с включените възможности на органайзер (календар, бележник, списък със срещи, будилник, часовник). Благодарение на вградения Wi-Fi модул той може да комуникира безжично със съвместимите си устройства и позволява провеждането на истински мултиплейър без кабели между няколко DS-притежатели. Едва ли ако имате DS в България, ще успеете да се насладите на тази възможност, но пък си струва да го знаете, в случай че намерите сродна душа.

Sony отвръщат на удара

PSP закъснява леко с появата си, но вече отбеляза чувствителни успехи. Въпреки че преди Коледа се продаваше само в Япония, той буквално беше разграбен от подивелите японски фенове, като първоначално запланувамата продукция от 500 хиляди конзоли за първото тримесечие (само в Япония) свърши за една седмица (за сравнение – първите 500 хиляди Nintendo DS бяха разграбени в Япония за четири дни, а до този момент той е продаден общо 2 милиона пъти в Япония и САЩ от края на ноември). PSP е тотално различно устройство от DS. Освен за игри новото хрумване на Sony може да възпроизвежда музика (в mp3 формат), видео (благодарение на отличния 16:9 екран), може да се свързва чрез USB с настолния компютър и да комуникира чрез Wi-Fi-предавателя за мултиплейър.

PSP ще стартира в Европа и САЩ през месец март. Очакваната цена се движи в диапазона на 200-те долара/евро (Nintendo DS се продава за около 150 долара в САЩ, като по този начин е конкурентно евтин). Сблъсъкът между двата гиганта ще се реши не толкова на хардуерно равнище (и двата модела имат своите предимства и недостатъци), колкото на ниво достъпни игри. И докато Nintendo обявиха, че ще предложат на почитателите си мобилна версия на Need for Speed: Underground 2, Sony контрира с анонса за появата на GTA за техния „състезател". Истински игри, истинско забавление, просто е в джоба – щяхме ли да повярваме, че това е възможно, ако ви го бяха казали преди три години?

Александър Бойчев

Настолните игри

Интернет ръководство

След като миналия брой ви запознах с игрите на маса (известни още като Board Games), в този реших да не ви поднасям повече информация наготово. Сметнах, че ще е по-добре, ако ви дам възможност сами да отделите време и да откриете перфектната, допадаща ви най-много такава игра. За целта ще ви представя няколко сайта за подобни забавления, които са достатъчно изчерпателни. Те предлагат, общо взето, всички видове настолни игри за маса, които можете да срещнете в световен мащаб. Това включва както старите игри на древните, така и икономически забавления, военни стратегии и др.

Първият сайт, на който ще се спра, се казва Board Game Central и можете да намерите на

www.boardgamecentral.com

На тази доста полезна страница ще откриете обща информация за повечето известни настолни игри. Те са разделени в групите Abstract Games, Family Classics, Race Games, Strategy Games, Domino Games, Dice Games, Party Games, Kids Games, Asian Games, Online Games и Other Games. Друга интересна секция на тази страница е списъкът с игри от A до Z и списъците със страниците на различните разработчици на настолни игри.

От този сайт най-лесно ще научите за световноизвестния The Settles of Catan (който е послужил за вдъхновение при направата на Settlers), както и за други хитове като Axis and Allies и т.н.. На нея има и доста инфо за производители, като Avalon Hill Games, Hasbro (Monopoly, Scrabble, Clue, Yahtzee, Life, Jenga, Sorry, Battleship, Risk), RioGrande Games (Canyon, El Grande, Fossil, IDO, Medici, Mississippi Queen, Union Pacific, Lost Cities, Tikal, Torres), Steve Jackson Games (GURPS, In Nomine, Dino Hunt, Knightmare Chess, Car Wars, Toon).

Ако имате някоя от тези игри, но сте загубили книжките с правилата, тогава boardgamecentral.com също може да ви помогне. Големият архив с правила за настолни игри винаги може да ви бъде от помощ.

На страницата има и солиден каталог със списания по темата. Като започнем с Games Magazine, Scrye, Toy Shop и продължим с компютърни списания класики, като Computer Gaming, Electronic Gaming, PC Gamer и др.

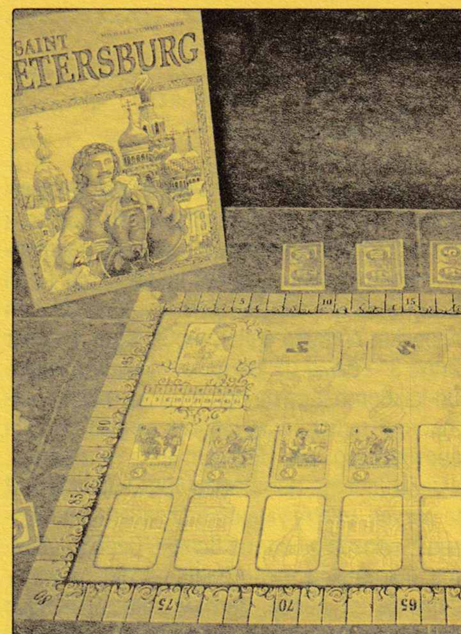
В раздела с връзки можете да намерите препратки към много полезни страници по темата, които ще ви помогнат доста при търсене на точното заглавие за вас.

www.boardgameratings.com

Предлага подобни на горепосочения сайт екстри, с тази разлика, че тук има и рейтинг на игрите, по които можете да се ориентирате. Те се оценяват по няколко показателя: Стратегия, Късмет, Знания, Креативност, Общуване и Сложност.

Така например, играта Risk! (виж миналия брой) е оценена по следния начин: Стратегия – 3,5, Късмет – 3, Знания – 0, Креативност – 0, Общуване – 1.5 и Сложност – 3. Според същия този сайт средната продължителност на една Риск игра е 120 минути, а времето за заучаване на правилата – 30 минути. Тези оценки ще ви помогнат да потърсите точния тип игра, от който имате нужда. На boardgameratings.com има и класация с най-добре продаваните игри за 2004 година, като тя изглежда по следния начин:

Saint Petersburg от Rio Grande Games
Best Strategy Game 2004



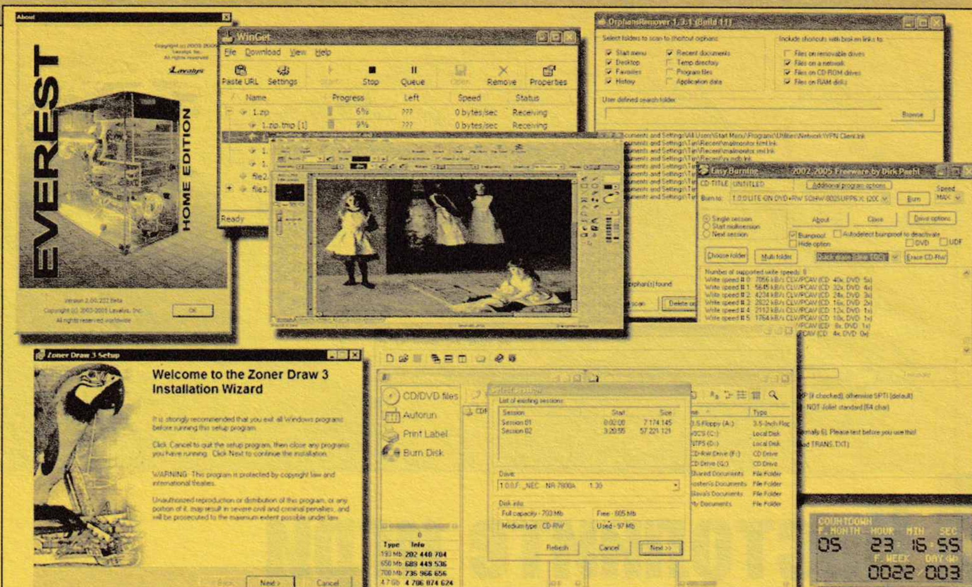
Ticket To Ride by Days of Wonder
Best Family Game 2004

Memoir '44 by Days of Wonder
Best 2-Player Game 2004

www.boardgamegeek.com

пък е сайт, пълен с ресурси по темата настолни игри. Там можете да намерите доста подробна информация и представяне на всички известни такива. Наличните ревюта са толкова изчерпателни, че превръщат boardgamegeek.com в задължителен сайт за всеки хардкор фен на този тип забавления.

Орлин Широв



Best Free Soft 02 2005

Zoner Draw

version: 3.0
site: www.zoner.com
size: 10.2 MB

обширен пакет за създаване и обработка на векторни изображения, както и тяхното комбиниране с текст и растерни изображения – демек нещо като Corel Draw, ама не съвсем (все пак канадският продукт струва една торба пари, а Zoner Draw 3 – само изпращане на един имейл). Но каквото и да си говорим за тази електронна поща, получавате много. Освен рисуването на квадратчета и пипони, имаме доста по-професионалните fit text to curves, инструмент за правене на таблици, прозрачност на всички видове обекти, поддръжка на плъгини, писани за програмите на Adobe, антилайсинг, както и поддръжка на импорт и експорт от и към следните формати WMF, DFX, ZBR, PCX, TIF, WPG, MAC, TGA, ICO, BMP, JPG, PNG, BMI и HPGL. Освен това към ZonerDraw вървят и Zoner Media Explorer 3 – нещо като елементарен растерен редактор, Zoner Viewer 3, което е гледачка за картинки и няколко векторни графики подарък. И всичко това безплатно, ако не броим изпращането на мейл за инвестиция.

Everest

version: 2.0
site: http://www.lavalys.com/
size: 3.9 MB

Преди няколко месеца AIDA32 – безплатният пакет за диагностика и подробна статистика на произволно PC, бе закупено от канадската фирма LavaSys. От нея те направиха комерсиалната програма Everest и за наше щастие пуснаха и безплатна версия. Тя е така наречената Home Edition. Разликите и с Aida32 не са много, което е повече от добре. Програмата, поне за мен, все още е наравно с други платени диагностични програми (SysSoft Sandra например), а има и неща, в които ги задминава.

TimeLeft

version: 3.0
site: http://www.nestersoft.com/
size: 1.4 MB

Много гъвкава програмка, която може да бъде използвана като часовник, римайндер за срещи и подобни, хронометър с нормално и обратно броене и възможност за синхронизиране времето на компютъра ви с атомните часовници по света (функция, която я има и в XP). Предимство е, че всичко е събрано на един десен клик разстояние в един малък часовник на таскбара. Друга екстра е, че ползва скиновете за WinAmp. Ако го имате инсталиран, може да ги сложите и на TimeLeft.

OrphansRemover

version: 1.6
site: http://www.digiarch.org/
size: 0.7 MB

Идеята е тази програма е много проста – често остават шорткътове (файловете с разширение *.lnk) по Desktop, Start Menu, Recent Documents и Program Files от разни по-грубо премахнати софтуери или нескопосани програми за install/unistall. OrphansRemover сканира диска ви или посочена част от него, намира и проследява къде водят .lnk файловете и ако нямат адекватна връзка с нещо, предлага да ги махнете. При мен намери "само" 46 такива.

Easy Burning

version: 1.76
site: http://www.paehl-info.de/cdr/
size: 1.4 MB

Излезе нова версия на една от най-малките програми за запис на дискове – Easy Burning 1.76. Тя е голяма 960 KB, а с добавената поддръжка за DVD става 1.4 MB! Освен обичайния интерфейс за запис, много приятно е, че се интегрира на десния клик на мишката (Send To>Easy Burning). Сред нещата, които този мъник не може да прави, са кафе, сок от портокали и да пуска/спира телевизора...

DeepBurner

version: 1.3.6
site: http://www.deepburner.com/
size: 2.5 MB

Друг също много сериозен и малък софтуер за запис на CD и DVD е DeepBurner. Тя също има много възможности и е напълно съпоставима с Nero, Easy Media Creator и подобни платени продукти. DeepBurner записва дата и аудио CD (от mpeg, wav, ogg), може да създава и записва ISO-имиджи, както и да прави бутващи дивиди и сиди. Не товари системата, не хаби дискове и не мисля, че ще ви навреди, ако я опитаме. И все пак най-доброто free soft за запис си остава Burn@Once (www.burnatonce.com)

WinGet

version: 1.9
site: http://www.indentix.com/
size: 400 KB

Това е симпатичен, лек и приятен продукт за сваляне на каквото-там-теглите от Интернет. Обратно на своя аскетичен вид и минималистичния си размер (само 400 Kb инсталационен файл), върши страхотна работа и разбира се, е безплатен. Интегрира се с IE, Opera и всички Mozilla базирани браузери, поддържа многопоточност на тегленето, теглене през http и ftp, има мултинационална поддръжка на интерфейса и още една тумба подобни екстри, които по принцип са привилегия на платените ѝ събратя.

Image Forge

version: 3.6
site: http://www.cursorarts.com
size: 5.1 MB

Това пък е нещо като малък растерен брат на ZonerDraw. Има доста сходни функции, но е и доста по-просто. За сметка на това пък може да редактира .avi и да прави анимации от BMP, както и има доста интересни ефекти. А като братчета, заедно със Zoner Draw, вас и компютъра ви правите едно истинско виртуално графично семейство.

=pc.mania.yellow.pages.team=-

BEST GADGETS

Creative Zen Micro

Всеки слуша mp3. Това е констатация дотолкова вярна, колкото и че всеки се къпе. Слушането на mp3 никога не е било по-лесно, откакто производителите на хардуер и потребителска електроника не решиха да ни убедят в удобството и достъпността на цифровата музика. Creative Zen Micro е поредното доказателство на тази закономерност.

Zen Micro тежи едва 110 грама и е с размерите на две цигарени кутии, допрени една в друга. Оборудван е с 5-гигабайтов твърд диск, който според спецификацията отговаря на капацитет от 2500 песни. Спецификацията обаче изчислява обема на паметта при сравнително ниско качество на песента, което означава, че измерването на вместимостта трябва да става по други критерии. Например цялата дискография на U2, Eminem и Snoop Doggy Dog, взета заедно. Или – Бритни Спиърс, Кайли Миноуг и Енрике Иглесиас побрани в една папка. Удобството на този плейър е, че може да служи и като преносим твърд диск, с който да копирате едни обемни файлове между два компютъра. Принципно правоохранителните органи не би следвало да гледат с добро око на подобен произвол, тъй като така се стимулира свободният обмен на данни, съществуващ в нашата държава предимно в нелегален формат (музика, видео, софтуер, игри). Друго удобство на Zen Micro е вграденото FM радио с памет за 32 станции. Вграденият микрофон ще ви позволи да използвате устройството и като диктофон с капацитет от 10 часа за запис. Едва ли сте се замисляли колко малко усилия биха ви били необходими, за да станете любител-орнитолог – седите си сред природата, записвате пърхота на бекасите и жеравите, а в душата ви едно такова леко-леко...

За да не забравите нещо в цялата тази омая, можете да планирате времето си с помощта на вградения органайзер с календар и списък със задачи. А, да – има и будилник. Абе какво да си говорим – ако още го нямате, значи сигурно сте забравили да си го купите. Creative Zen Micro струва таман 300 долара.

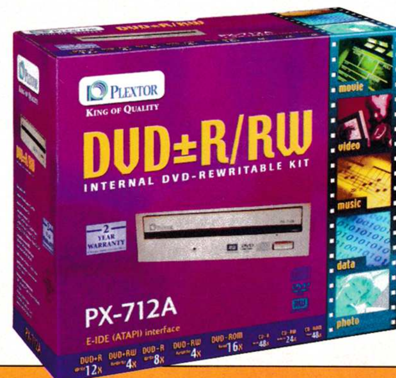
Trust Portable Webcam WB-3100P

Честно казано, винаги съм си задавал въпроса какъв е смисълът от уебкамерите. Задавах си го, докато наскоро не видях един приятел да чати с приятелката си на разстояние от 2500 километра. Уебкамерата им даваше нещо повече от визия – тя им помагаше да си покажат взаимно неща, които не бяха виждали от известно време и да докажат един на друг колко си липсват...

Trust Portable Webcam WB-3100P е с резолюция от 0,3 мегапиксела. С нея можете да правите и статични снимки, но, от друга страна, с толкова ниско качество по-скоро ще се скриете, отколкото да се покажете. Значително по-удобно е да водите интернет комуникация с приятели и роднини. Свързва се през USB-порта (поддържа USB 2.0), закрепва се към монитора, след което почва един видео разговор, който няма край. Освен закрепена към монитора, камерата може да бъде поставена и в специален статив за маса, като по този начин можете да покажете новата подредба на плюшените играчки в стаята си с едно просто завъртане. В допълнение тя може да бъде използвана за запис на кратки видео клипчета със звук, който впоследствие да съхранявате или разпращате по глобалната компютърна паяжина. Най-добрата новина в случая е, че камерата не се нуждае от батерии, за да се захранва – тя си върши това благо самичка през USB-кабела. Както и да го погледнеш, 65 лева са си добра сделка за подобен купон.

Plextor PX-712A

Празното DVD в момента струва толкова малко, че записът върху CD изглежда почти безсмислен. След съответното поевтиняване на носителите, съвсем естествено е всеки да потърси начин да си набави устройство, което да го направи част от новата мода. Plextor PX-712A е устройство на една от водещите компании в тази област и има какво да предложи. Като начало, записвачката може да записва на 12-та скорост носители от типа DVD+R, на 8-ма скорост DVD-R, както и на четвърта скорост презаписващите +/-RW. Матричните DVD-та се четат на 16-та скорост. Удобство е, че писачката може да работи и с двуслойните носители, т.е. да записва данни с максимална големина от 8,5 гигабайта. Какво повече може да се добави, освен че Plextor PX-712A се продава за около 100 долара.



Открийте цяло ново поколение от Java игри за вашия мобилен телефон!

В нашите директории ще намерите някои от най-известните военни, спортни и стратегически игри, които ще се превърнат в любимо занимание през свободното ви време.

Какво е необходимо като начало

- Да притежавате поддържащ Java и WAP мобилен телефон.
- Да имате правилно конфигурирани WAP настройки и достатъчно място в директория „Игри" на телефона си, за да изтеглите желаното заглавие.
- Да откриете вашия модел телефон в списъка с поддържани телефони за игрите, които ви интересуват.

Как може да си изтеглите Java игра

Към момента услугата е достъпна за всички клиенти на договор с М-Тел. Използвайте някой от следните начини, за да изтеглите Java игра:

WAP изтегляне през номер 1000

Използвайте стандартния номер 1000 за достъп до WAP страницата на М-Тел *http://wap.mtel.net*. Там, в раздел ***М-Тел+ » Fun Download***, можете да изтеглите избраната от вас игра, в случай че телефонът ви е в списъка на поддържаните за играта телефони. За изтеглянето на съдържание през номер 1000 заплащате цената на престоя в WAP страницата и цена на избраната от вас игра, за която ще бъдете информирани непосредствено преди изтеглянето.

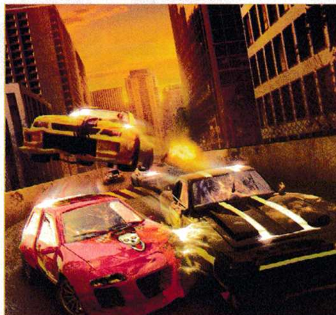
WAP изтегляне през GPRS

Влезте в WAP страницата на М-Тел *http://wap.mtel.net* през GPRS. Там, в раздел ***М–Тел+ » Fun Download***, ще можете да изтеглите желаната от вас картинка или мелодия. За изтегляне на съдържание през GPRS заплащате цената на GPRS трафика и цената на играта, за която ще бъдете информирани непосредствено преди изтеглянето.

Знаем. Вече не спираме да играете с телефоните си. Java игрите на М-Тел са новият ви любим спорт през свободните от други натоварвания мигове. Какво – Нова година, нов късмет. За вас (а и за нас) късметът, уви, приключва някъде около първите пет дни на новата година. За вас, защото всички хубави заглавия за PC, които си заслужава да изиграеш през следващите два месеца, са се появили таман преди коледната олелия. За нас, защото отново трябва да бачкаме. Но като оставим настрани мрънкането и проявите на настроение, със сигурност ще забележим, че новата 2005 година стартира устремно. Поне за себе си открих т.нар. „среден път", при който съм хем щастлив, хем доволен и същевременно мога мигновено да сменя действието, когато ми доскучае – джиткам си на Java. Ако не сте разбрали още как, на www.mtel.bg всичко е описано ясно, просто и като за потребители. Срещу сума в лева, равняваща се на няколко пакета с пуканки или бутилки Coca-Cola получавате здравословен ерзац, грижещ се за вашата социална значимост (всички ви гледат със завист), без да вреди на здравето (не ви расте шкембе от захарта в Coca-Cola-та). Освен това, не знам дали го осъзнавате, но късметът е измислено понятие от онези хора, които принципно нямат вяра в себе си и търсят намесата на по-висша сила за новата година. Демек – уповавайте се на себе си. Вече всички свалят Java, а вие?

СРОДНИ ИГРИ

Speed Devils, Scooter Lovers, DRIV3R, Highway Racer, New York Cab Driver



CRASH'N' BURN TURBO

MACROSPACE

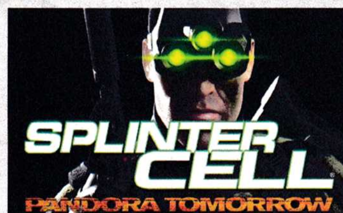
Crash` N` burn Turbo е чистак-бърсак ново заглавие за PS2 и Xbox, което е получило модификация за алтернативен на PC-то начин за игра. Принципът на каране е елементарно прост и същевременно вдъхващо вманиачаващ. Караме си вие количката, състезаваме се с компютърния противник и гледаме да го изпреварим чрез блъскане, опасни маневри в завоя и щури дрифтове.

Трасето е осеяно с препятствия, които придават допълнителен, хмм, тласък на смелите ви завъртания с джойстик-бутона на телефона. Всеки допир с окръжаващ обект (включително и колата на противника) причинява дребна или по-голяма експлозия, но и забавяне на скоростта. Разнообразието се изчерпва с три различни автомобилчета, 18 писти и осем различни локации със звучни американски имена. Шура игра за всички онези празни минути, в които искаме да презаредим настроение.

ACTION **93%**

СРОДНИ ИГРИ

Tom Clancy`s Splinter Cell, Tom Clancy`s Splinter Cell: Extended Ops, Fatal Force, XIII



SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

GAMELOFT

Splinter Cell : Pandora Tomorrow е не просто поредна добавка към играта Splinter Cell. Освен новите препятствия и упражнения по гъвкавост Сам Фишър ще ви накара да изпитате любов към телефона си и да благодарите, че го имате, за да играете на истински добре направени игри дори без голям монитор и много мегахерци. След като вече сте изиграли оригиналния Tom Clancy`s Splinter Cell и официалното продължение Tom Clancy`s Splinter Cell: Extended Ops (ако не сте, засрамете се и поправете спешно грешката си), със сигурност знаете какво се очаква от вас – дискретност, бързина, качествена работа и светкавичен екшън. Splinter Cell: Pandora Tomorrow предлага осем нови мисии, в които този път трябва да се справите с биологична заплаха, сътворена от индонезийския терорист Сухади Садоно. Специалният агент Фишер се разправя с атентатори, промъква се из индонезийската база на Садоно и се опитва да спаси света. Любопитен момент е хуманността на иначе безскрупулния агент – поради съображения за безопасност той не коли и не убива терористите, а ги зашеметява и буквално премества на място, където да не му пречат. Разнообразието от локации е осигурено – джунгла, индонезийско посолство, подводница, криогенна лаборатория, като целта е постоянно една и съща – чрез кютек към прогреса. Не бих могъл да пожелая друго освен приятно забавление и да внимавате с батерията на апарата – колкото и да играете, все пак трябва да се презарежда.

NEW YORK CAB DRIVER

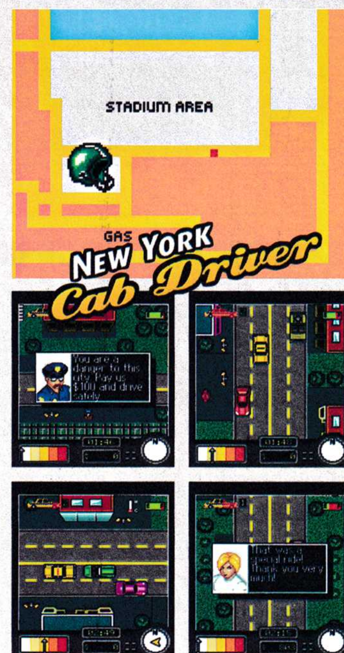
OVERLOADED

Като малък мечтаех да стана таксиджия. Това беше преди да разбера, че упражняващите тази професия са хора, наричани на галено „бакшиши", преди да видя тяхната нелека съдба да въртят геврека по 12 часа в денонощието и преди да прочета знаменитата фраза, че за съжаление хората, които знаят как да управляват една държава и как да направят нещата по-добри, карат таксита или подстригват косите на обикновените люде. New York Cab Driver е за всички, които някога са искали да покарат леко по претъпканите улици и да изпитат адреналина от засечката на проспосмъртния некадърник. В случая ще ви се удаде възможност да изучите Ню Йорк, както и теглобите на нюйоркския потребител. Практически безкрайна игра, поради което и вълнуващо разнообразна – качваш пътник, возите се, плаща ти. Важно – играта тренира навиците ви да карате по правилата. Честно.

RACING **89%**

СРОДНИ ИГРИ

Speed Devils, Scooter Lovers, DRIV3R, Highway Racer, Crash` N` burn Turbo



Най-сваляни игри от М-Тел **Top Games**

N	Заглавие	N	Заглавие
1	Stella X-Mass Skies	12	Actraiser
2	Big Brother The Games	13	Might and Magic
3	DRIV3R	14	FOX Sports Hockey '04
4	Prince of Persia - Harem Adventures	15	Soccer Unlimited
5	Crash N Burn	16	Pedro saves X-mas
6	Sexy Poker 2004	17	Gameloft Back-gammon
7	Alfa Wing	18	Ancient Empires
8	Call of Duty	19	Caveman
9	Siberian Strike	20	Aleste
10	XIII	21	Cannons
11	Rayman 3	22	Yao Ming Basketball`04

Нови JAVA игри, предлагани от М-Тел – януари 2005

Заглавие	Издател	Жанр	Цена*
Mr. Bean Mini Racer	Telcogames	Action	4
Aquiles vs. Troy	Telcogames	Arcade	4
Supreme Soccer	Telcogames	Sport	4
Kick Boxing	Mobility Zone	Sport	3
Aces High	Mobility Zone	Arcade	3,5
Speed Devils	Gameloft	Sport	5
Tom Clancy Pandora Tomorrow	Gameloft	Action	5
Crash` N` burn Turbo	Macrospace	Sport	4
Hugo Earthquake	Mobile Vision	Arcade	3
Fly Helicopter	Mobile Vision	Action	3
Diamond Mine	Mobile Vision	Arcade	3,5
Garfield Bubbles	Mobile Vision	Arcade	3,5
Scooter Lovers	Mr. Goodliving	Sport	3,5
The X-Files:Lion`s Den	Telcogames	Arcade	4
New York Cab Driver	Overloaded	Sport	3,5

* в лева (без ДДС)

ALPHA WING

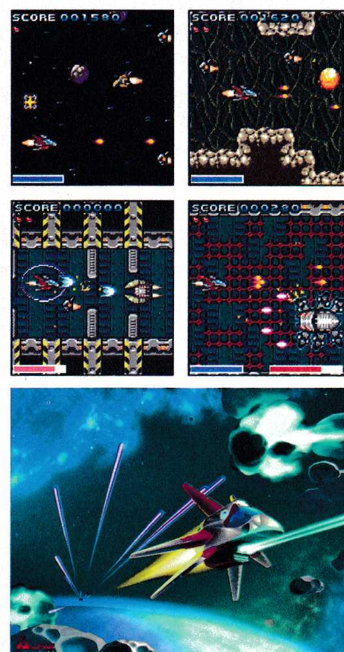
GAMELOFT

Играли ли сте на Space Impact? Загубили сте или просто сте прекалено малки, за да си спомняте една от гейм иконите в зората на това забавление. Принципно целта в подобни заглавия винаги е една и съща – необходимо е да управляваш космически кораб, с който да унищожаваш вражеските космически кораби и между другото да се пазиш от техните атаки, за да не загинеш в неравния бой. Нивата са изградени на принципа на роби и босове, като един бос (по-голям и издръжлив враг) отнема време преди да бъде унищожен. Общо взето, сравнително приятно и ненатрапчиво занимание, с което ще изтраеме скуката на семейния обяд с леля и чичо или ще уплътните времето сутрин, докато дойде автобусът.

ACTION **87%**

СРОДНИ ИГРИ

Aleste



pisma@pcmania.bg

Здравейте, скъпи читатели! Пиратството на интелектуална собственост е може би най-горещата тема през последните месеци в Интернет пространството. Не за друго, а защото то придобива застрашителни размери на фона на тюхкане и клатене на глави от страна на дистрибуторите. И през този месец то ви провокира да изкажете гражданската си позиция. Тъжно е – младежта на България е пиратска, та дрънка. Но пък се забавлява яко, не е истина просто...

Сашо Бойчев

ВИЗИЯТА ПРЕДИ ВСИЧКО

Здравей, PC Mania,
Пиша по повод един проблем, който сигурно е много срещан сред геймърите и честно казано, е изключително дразнещ. Става въпрос за хората, дето най-обичат графиката на една игра.
Имам един приятел, който е точно такъв – като види игра, единственото нещо, по което съди за нея, е нейната графика. За него не значат почти нищо нито геймплеят, нито интерактивността. Веднага щом видя World Of WarCraft в списанието ви миналия месец, каза: "Бахти (извинете за израза) графиката! Тая игра за нищо не става, за какво са я оценили по всичко докрай, като не се различава по нищо от предшественика си? И глей к'ви изисквания! Ми много ясно, че са такива – то няма разлика в графиката..." Не е буквално, но приблизително така каза той. Съгласен съм, че скрийншотовете в списанието (някои от тях, де) бяха скапани, но пък ако съдим само по това, което сме видели в списанието, значи Driv3r щеше да е пълна глупост, защото скрийншотовете там също бяха ужасни (дано не съм обидил някой, ама наистина не струваха). Сигурен съм, че да видиш скрийншот в списание и директно играта на компютъра са две различни неща. А и геймплеят нищо ли не значи? Той, разбира се, е фен на игри като HL2 и CS и донякъде точно това ме дразни. Всички такива вечно гледат РПГ-тата като някакъв боклук и често сравняват РПГ игри като Neverwinter Nights, Baldur's Gate, Icewind Dale, Dungeon Siege и т.н. с Диабло, което за мене не е никакво РПГ (феновете да не се обиждат).
Е, ето едно съобщение за тях: Аз предпочитам хиляди пъти тези игри, дори пред някое FPS с идеална графика (каквото още няма), играно от целия свят, освен от мене! И съм сигурен, че и други са на моето мнение (поне така си мисля, де... à дано). Така че нека, всички, които си падат просто по ходенето напред с ясната цел да застреляш нещо, да си играят тия игри, но поне да не вдигат каквато и да било дума срещу игри, които не са играли!

Ремус <entreri@abv.bg>

На вкус и на цвет товарища нет, биха казали руснаците. За едни графика, за други – геймплей. Не можеш обаче да не се съгласиш, че понякога е просто добре нещата да изглеждат както трябва. Същото е и с жените, не смяташ ли?

ПОГЛЕДНИ И ТУК, И ТУК, НАВСЯКЪДЕ МЕ ГЛЕДАЙ

Здравейте и за много години!
Ще карам направо и ще тръгна директно на четвърта (на смукач) :) Забелязали ли сте, че в 99,(9) % от случаите при 3D-action игрите от първо лице, като погледнеш надолу в пода (т.е. като завъртиш камерата 90 градуса надолу), ти виждаш пода! Това сте го забелязали, нали? Значи се движим добре. ;) Само че уловката тук е, че когато погледнеш от първо лице в краката на героя си, ти с ужас разбираш, че героят ти НЯМА КРАКА! Е, това е недопустимо! Абсюрт, както се казва! Така е и с Half-Life 2, DooM 3, CS, Unreal и всички други first person shooters!
През живота си съм играл само една игра, при която, като погледнеш надолу, виждаш дрехите и гърдите на главната героиня. Играта се казва Operation Genesis. Обаче и там няма крака, бе! Аз като погледна право напред, пак си виждам краката и корема! Еми така си е.

Методи Велков <drvelkov@abv.bg>

Важни констатации. В Operation Genesis гърдите са били онова, което е провокирало геймдизайнерите да изневерят на принципа си да не рисуват нищо от торса надолу. Впрочем, мога да продължа мисълта ти, като те попитам дали си забелязал какво се случва, ако пикаеш срещу вятъра или когато ядеш с вилица супа?! Принципно несправедливи неща, на които обаче е добре да гледаме само от положителната страна.

МАЛКОТО ГЛУПАЧЕ

Добър ден, PC Mania.
Аз се казвам Петко Иванов Куманов и съм ученик в 6-то СОУ. В пети клас съм и имам само шестици. Много обожавам да играя компютърни игри, след като се прибера от училище. Мама ми се кара понякога, че играя много, но аз не я слушам, затова ме наби веднъж и дупето още ми е синичко. Тате пък е дърт геймър като мен и разцъкваме на плейстешъна двойна текена, много як кеф пада по цял ден, братенце. Моята най-любима игра е Manhunt. Много ми харесва. Т'ва е любимата ми! И даже веднъж като ходих да купя котешка тоалетна, пробвах номера с торбичката върху едно черно братовчедче, ама не можах да го утрепя, плъзна ми се. Аве как се минава т'ва ниво, дето има едни отрязани глави на оградата. Спешно е! Айде чао, че трябва да измия тортичките на котето от монитора.

Петко Куманов <spaidar_men@abv.bg>

Петко мальк калпазанин, кой излъга те засмян,
че да правиш глупости и простотии
ще накара всички да се вържат на твоите щуротии?!
Питай тятка си заклет играч
как, кога и със кого, не е гот да си само зяпач.
Просто примерче ще ти дам – гледай котката
и срам не срам, тоалетната ѝ ще почистиш, знам.
Хайде вече осъзнай се, от простотията отърви се
И на своята мила съученичка се обясни, не свени се.
С поздрав най-сърдечен аз оставам –
на твоите глупости обаче просто не поддавам...

ПРЕСТЪПЛЕНИЕ, А НАКАЗАНИЕ?

Здравейте!
Аз пак влизам и отново си губя времето да ви пиша писмо. Но много ви се моля, може ли да ми публикувате писмото? И аз като вече човек вече от запаса (демек с Интернет) почнах да раздавам мейли тук и там! Но и аз, като всеки друг нормален геймър с разсъдък (и без пари), си тегля игрите от различни free сървъри! Не мога да си купувам оригинални игри, поради причината, че няма пари, нито пък магазини в Бургас! Ако сте толкоз добри, кажете ми два! Аз съм голям фен на играта Gangsters 2!

Когато отидох до МЕТРО да си я купя, си помислих, че ще е поне 25 лева! Ама като видях малкия (и жальк) рафт с игри, направо ми стана болно! Чудя се как не потънах в рекичка от сълзи! Когато съвсем отчаяно си заминах, един приятел ми направи услуга и ми я даде! Направо щях да умра от кеф!
Следващият проблем е, че на другия ден излиза Half Life 2! К'во да правим сега? Откъде да си ъпгрейднем щайгата? А откъде пари за самата игра? А? Еми ето как става: Взимаш ъпгрейда, а играта я теглиш през STEAM! А единствената игра, която АЗ мога да си взема, е HIRED TEAM TRIAL! (Която всъщност поръчах от вас!). Нямам как да смогна иначе! Много е кофти! Отде пари? Но карай! Ще го преживееш! А това със сиренето, дето ти го каза на оня (забрайх му името)... Нямало да си плаща сиренето! А после и тока! Ти сиренето си го набавяш по един начин! И плюс това не е чак толкова евтино, ама никак не е и скъпо, нали? А токът... ами... те... абе и тв'а се краде, ама...! Абе т'ва е! Следващия път, мислете му!
Анджело Аристотелов <spilberg_22@yahoo.com>

По повод първото ти признание (за точенето) – вършиш престъпление, наказуемо по член 172а от Наказателния кодекс. Ама не се шашкай, толкоз хайдуци ще трябва да хванат преди теб... По повод на липсата на дистрибуция – много добре, че повдигаш този въпрос. Защото е съвсем логичен и е контрапункт на всички изказвания на праводържателите. Така си е – една стока се продава, ако се предлага. Ако не се предлага, тогава... Член 172а, разбираш ли..

ГРЕШКА В ТВОЯ ТЕЛЕВИЗОР

Здравейте, PC Mania!
Едно време, като бяхме млади, аз ви бях голям фен. Но да забравим миналото. Купих си последния ви брой по случайност. Бях забравил какви глупости пишете. Няма да навлизам в подробности, всички знаят за какво говоря. Пиша в подкрепа на един приятел, чието писмо беше публикувано в предишния ви брой. Той просто е един от феновете ви, които вярват, че може някой ден да ви дойде акълът в главата. Може ли да ми обясните за какво е тази рубрика Писма? Може би да четете хвалбите на феновете и на антифеновете? Не знам, но просто губите много фенове с рубриките Писма и PS Mania, и липсата на ретро, и на плакати във всеки брой. Не се бъзикайте с писмото ми, господин Бойчев, ако въобще го публикувате, в което се съмнявам.
Ивайло Пешев <coldfire89@abv.bg>

Ако не си разбрал каква е целта на рубрики като „Писма" и „PS Mania", сигурен ли си, че наистина си пораснал и фразата „А бяхме млади" важи за теб в пълна сила?

ДА ИМАШ И ДА НЯМАШ – ТОВА Е ВЪПРОСЪТ

Здравейте, мили PC Маниаци!
Седя си тук на топло вкъщи пред монитора и реших да ви драсна едно писмце. Напоследък ми писна от разни коментари от типа "Накъде отиват игрите". Какви са тези конфигурации, които почти никой не може да си позволи, и са над средното ниво на българския геймър. Пълни простотии. Това е животът! Едни имат, а други нямат! И аз бях от тези, които нямат, а сега съм от тези, които имат. Сега си джиткам всичко, което излезе, и не ме интересува. През цялото това дрънкане исках да ви кажа, че човек трябва да се задоволява с това, което има. Вярно е също, че човек трябва да се стреми и към развитие, но на мен не ми се чете в писмата за некви дето т'ва не им харесвало, онова не им харесвало, игрите били скъпи, нямали пари за upgrade и разни такива подобни! Искам като си отворя списанието на писмата да виждам разни коментари за игрите като цяло, а не колко струват или как няма да им тръгнат!
Александър Ангелов <gandalf89@abv.bg>

Искам, Сашко, да те поздравя, че вече имаш. Щастието да не те изоставя в тоя живот, ей! А за съдържанието на писмата – конюнктурата определя правилата на играта. За едни има (каквото им се чете), за други – няма. Ти най-добре знаеш...

PC Mania Top 10

Ако бяхме попитали сто човека малко преди празниците какво ще правят в пустите откъм задължения към живота дни, със сигурност мнозина щяха да кажат „не знам". Никой от тях нямаше дори да подозира огромния наплив от желаещи да гласуват и да участват в класацията за най-играни игри в сайта на PC Mania.

Никой от тях също така нямаше да си признае, че ежедневно ще влиза в Интернет, ще посещава www.pcmania.bg и с досада ще гласува за любимия си кибер ентъртейнмънт. Поради същата тази причина геймърският олимп през този месец изглежда коренно променен, различен и въпреки това симпатичен. Broodwar този път не успя. За първи път от години читателите на PC Mania показаха червен картон на старостта, консерватизма и спомените за едно забравено минало, принадлежащо на други хора.

През януари играхме на Half-Life 2, на Need for Speed: Underground 2 и на Prince of Persia. Half-Life 2, от своя страна, за малко да пострада от типично българския синдром за недоверие и известна озлобеност към истински хубавите неща. Въпреки това мнозина оцениха качествата му и продължават да прекарват дните си, залепени пред монитора, само и само за да познаят своята панелка нейде из нивата. Втори е UT2004, сякаш възкръснал от пепелта, внезапно наваксал огромното си изоставане спрямо геймърските предпочитания в началото на 2005 година и укрепил се в подножието на върха. Трети е NFS: Underground 2, което е леко разочароващо на фона на безспорните му игрови и автомобилни качества. Кратка справка показва, че през януари 2004 г. неговият предшественик е успял да превземе първото място. За едни сватба, за други – брадва. Четвърти е Diablo, следван по петите от World of WarCraft.

PC MANIA TOP 10

Какво играем през декември/януари?

1.Half-Life 2	14.02 % (960)
2.UT 2004	9.19 % (629)
3.NFS Underground 2	7.17 % (491)
4.Diablo II:LoD	6.91 % (473)
5.World of WarCraft	6.22 % (426)
6.DooM 3	6.02 % (412)
7.Rome: Total War	5.96 % (408)
8.Prince of Persia: WW	5.79 % (396)
9.WarCraft III Frozen Throne	5.77 % (395)
10.FIFA 2005	4.47 % (306)

АНКЕТА

Ъпгрейднахте ли по Коледа?

Не и няма скоро да ъпгрейдвам	37.49 % (716)
Да, освежих щайгата	29.63 % (566)
Не, не се поддадох на коледната еуфория	19.84 % (379)
Направо получих нов компютър	9.48 % (181)
Купих си конзола	3.56 % (68)

Ако участниците в ТОП-а бяха компании, търгувани на борсата, със сигурност щяхме да ви препоръчаме Diablo като гарантирана инвестиция – практически непоклатим в средата на подреждането.

Шести е Doom 3, за който можем да кажем, че през 2004 не успя да сътвори очакваната революция и не успя да провокира новите генерации геймъри да припознаят страстта и увлечението на предишните поколения.

Именно в този случай репликата „всяко нещо с времето си" е повече от подходяща. Седми и осми са Rome: Total War и Prince of Persia, като вторият е приятна изненада, най-вече защото неочаквано в подредбата се включва едно безспорно достойно заглавие без преди това да е било прехвалено и покрито със свръхочаквания. Rome: Total War пък затвърждава в нас убеждението, че хитрите и оригинални игрови хрумвания в жанра на реално-времевите стратегии не идват задължително от адрес Blizzard.

Деветият WarCraft III: Frozen Throne очевидно не устоява на конкуренцията от страна на новата „смяна" в света на Blizzard. Десети скромно стои FIFA2005, която продължава да бъде най-добрият футбол, който можеш да играеш на компютъра си, въпреки че понякога просто не ти си играе футбол, дори и отвън, зад блока. Важно е друго – забавлението преди всичко. Много ни беше интересно дали за Коледа сте получили нов Geforce вместо плетени чорапи или ново яке. Оказа се, че повечето от вас, уви, не са имали щастието през 2004 година да слушкат колкото е нужно, така че старият пияница Коледа да им донесе желаното утлра мегадъно с килограми памет, накичени по него. Все пак тук-там е имало я дъно, я памет, я нова видеокарта, а за по-послушните - и DVD-записвачка.

Немалка група от анкетираните пък все пак мислят сериозно върху кризисната ситуация с гигахерците и мегабайтите и разумно изчакват коледния бум да отмине, за да дойдат внезапните намаления в края на януари, стоящи в пряка зависимост с декемврийските увеличения от началото на дванайсетия месец. Ние няма какво да чакаме, защото съвсем скоро ще трябва отново да ви питаме. За да отговорите, отиваме на www.pcmania.bg и след това всичко останало. Играй си играта, човече...

Цени за абонамент

	без диск	с дискове
3 бр.	5.70 лв	11.70 лв
6 бр.	11.40 лв	23.40 лв
12 бр.	22.80 лв	~~46.80 лв~~ 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонирате

- С пощенски запис на адрес: София 1000 пл. "Славейков" №2А, за PC Mania, на името на Олга Георгиева Вълчева
- Направо в редакцията. Справки на 986 1493 и 986 3819
- Online - www.pcmania.bg

Online? Как?

Много е просто. Ако живеете в: Асеновград, Благоевград, Бобовдол, Бургас, Варна, Велико Търново, Видин, Габрово, Дупница, Карнобат, Кюстендил, Ловеч, Любимец, Монтана, Пловдив, Русе, Свиленград, София, Стара Загора, Троян, Харманли или Хасково, просто попълнете формата и натиснете бутона "Изпращане на заявката". При вас ще дойде специален куриер и ще ви абонира.

Нямате нужда от кредитни карти, без банкови сметки и бюрокрация.

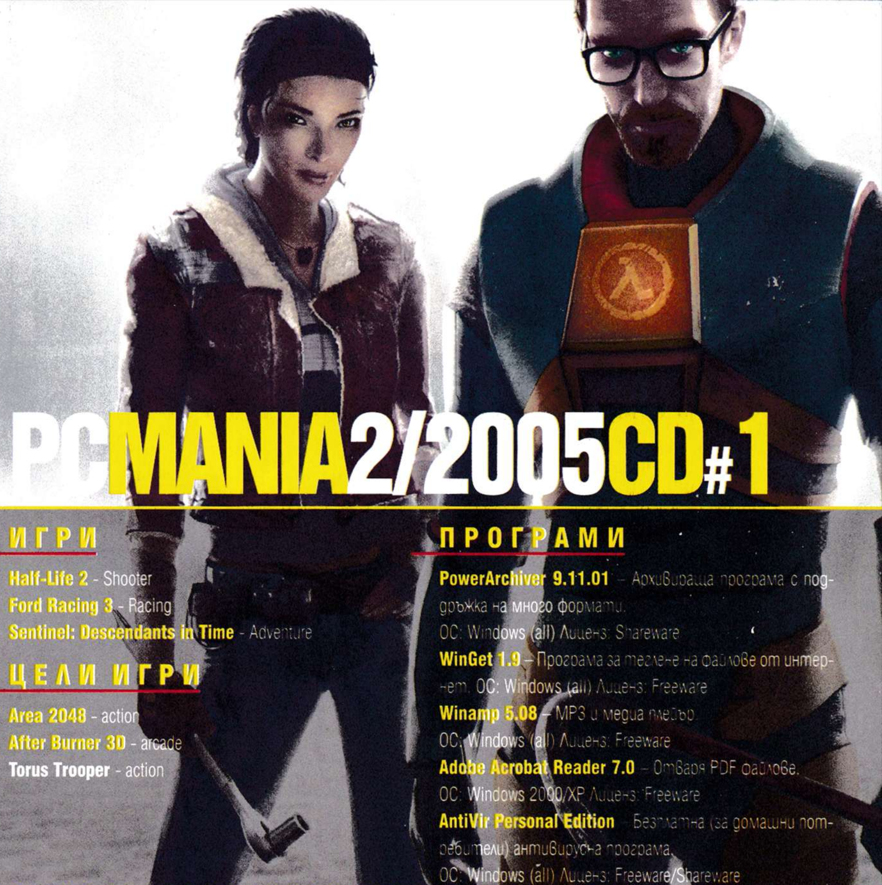
В цената на абонамента са включени всички транспортни разходи и са тези, които виждате горе. Нито стотинка повече.

Отново за цените

Всички цени, различни от дадените горе, не са съгласувани с редакцията. Напомяме, че едногодишният абонамент с дискове е:

42 лв

А като се абонирате, не само спестявате пари, но и получавате PC Mania директно в къщи. Сигурни сме, че в България няма по-изгоден абонамент за компютърно или геймърско списание с два диска.



GRAMIS

компютърни игри на български

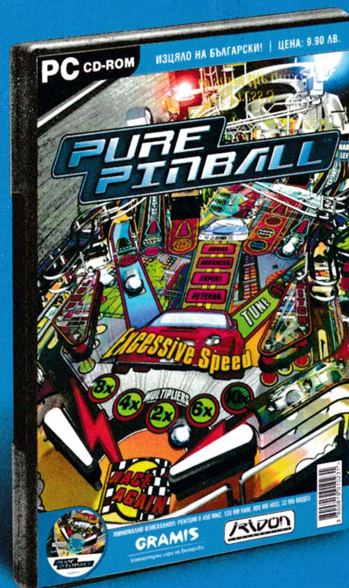
Геймплеят на Pure Pinball е интензивен и зарибяващ, а реализмът е смазващ. Ще трябва се съобразявате с почти всичко, което сте свикнали да виждате по истинските флипери.

Благодарение на адски подвижната камера ще виждате движението на топчето от най-различни гледни точки – от традиционното скролване, през пълна видимост на масата или близък план, до стриктно следване на пътя му.

Печелившите от предишния брой:

1. Георги Владимиров - Ст. Загора
2. Тони Гурков - София
3. Стефан Йорданов - Габрово
4. Божидар Янев - Дупница
5. Светослав Иванов - Бургас
6. Живко Кабаиванов - Свиленград
7. Михаил Стайков - Хасково
8. Богдан Алексиев - Бургас
9. Алекс Анатолиев - Видин
10. Елеонора Ангелова - София

Може да си изрежете обложка за диска!



1=2

Отново всеки, който има поне 1 игра на Gramis, може да спечели безплатно втора – Pure Pinball! Достатъчно е да ни напишете първото изречение от стр. 6 в книжката на една от следните игри:

WANTED GUNS, MIDNIGHT NOWHERE, KONUNG 2, BATTLE MAGES, FAIR STRIKE, RC CARS, АНТАНТАТА, SPACE RANGERS, STEAMLAND, HARD TRUCK, MARCH!, ECHELOM:WW, SPELLS OF GOLD, ECHELON, SOLARIS 104, PARADISE CRACKED, ДЖАЗ И ФАУСТ, RED SHARK, HIRED TEAM

Спечелете с GRAMIS

Първото изречение на играта .... **е:**
....
....
....

Купих си играта от (кой магазин или друго място): ....
....
....

Моля, напишете своя телефон, при евентуални проблеми с доставката:
....
....

Напишете на пощенския плик трите имена и адреса си и изпратете попълнения талон на адрес: София 1000, ул. "Стефан Караджа" №5, за PC Mania. Първите 10, попълнили всичко правилно, печелят. **Моля, не изпращайте писма с препоръчана поща. Важат само талони от текущия брой. Спечелените игри се доставят с куриер в срок от 2 седмици.**

PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 2 (82) ФЕВРУАРИ 2005

АВТОРИ

Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Васко Чаворски
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Димитър Трифонов – Димѝ
Иван Дончев
Ивелин Г. Иванов
Кирил Илиев
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Пламен Димитров
Свилен Енев
Сергей Ганчев
Стоян Спахиев

ДИЗАЙН И ПРЕДПЕЧАТ

Росен Вучев
Десислава Маркова
Пеню Дачев

РЕДАКЦИЯ

София 1000
ул."Стефан Караджа" №5
тел.: (02) 987-47-19
redakcia@pcmania.bg

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

София 1000
пл. "Славейков" №2
тел.: (02) 986-38-19, 986-14-93
reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов
Олга Вълчева

Петър Табов

ИНТЕРНЕТ ОТ

Headoff G. I.
http://www.headoff.biz

ДИСКОВЕТЕ СА ПРОИЗВЕДЕНИ ОТ

CHSL България

СПИСАНИЕТО Е ОТПЕЧАТАНО ОТ

ДЕЛТА+ ДИМИТРОВ И СИЕ www.deltaplus.net 032/ 630-642